Bass Effects & Amp Simulator

B3

BEDIENUNGSANLEITUNG

Vielen Dank, dass Sie sich für den ZOOM B3 entschieden haben.
Bitte lesen Sie diese Bedienungsanleitung sorgfältig durch, um die Funktionen des B3 bis ins Detail kennen zu lernen und das Gerät lange effektiv nutzen zu können.
Bewahren Sie dieses Handbuch als Referenz an einem geeigneten Ort auf.

Inhalt

Gebrauchs- und Sicherheitshinweise.....2
Einleitung.....3
Begriffe in diesem Handbuch.....3
Bezeichnung der Bedienelemente.....4
Einschalten und spielen.....6
Effekte einstellen.....8
Auswahl von Patches.....10
Speichern von Patches.....12
Einstellen bestimmter Patch-Parameter.....14
Ändern verschiedener Einstellungen.....18
Gebrauch des Tuners.....22
Einsatz der Rhythmus-Funktion.....24
Einsatz des Loopers.....26
Aktualisieren der Firmware.....30
Zurücksetzen des B3 auf die Werkseinstellungen.....31
Aktivieren der Audio-Interface-Funktionen.....32
Effekt-Typen und -Parameter.....33
Fehlerbehebung.....50
Rhythmus-Liste.....50
Spezifikationen.....51

© ZOOM CORPORATION

Dieses Dokument darf weder in Teilen noch als Ganzes ohne vorherige Erlaubnis kopiert oder reproduziert werden.

Gebrauchs- und Sicherheitshinweise

SICHERHEITSHINWEISE

Um Schäden zu vermeiden, müssen die in diesem Handbuch durch Warn- und Sicherheitssymbole markierten Warnhinweise und Vorsichtsmaßnahmen beachtet werden. Diese Symbole haben die folgende Bedeutung:

⚠ Warnung	Hier drohen ernsthafte Verletzungen oder Tod.
⚠ Vorsicht	Hier drohen Verletzungen oder Schäden am Gerät.

Weitere Symbole

!	Notwendige (vorgeschriebene) Handlungen
⊘	Verbotene Handlungen

⚠ Warnung

Betrieb über ein Netzteil

- ! Betreiben Sie dieses Gerät immer mit einem ZOOM AD-16 Netzteil.
- ⊘ Verwenden Sie das Gerät nicht außerhalb der angegebenen Absicherung oder mit anderer Kabelbelegung. Bevor Sie das Gerät in einem Land einsetzen, dessen Stromnetz nicht die auf dem Netzteil angegebene Spannung liefert, wenden Sie sich im Vorfeld an einen ZOOM-Händler und verwenden Sie in jedem Fall ein geeignetes Netzteil.

Batteriebetrieb

- ! Verwenden Sie vier herkömmliche 1,5 Volt Batterien vom Typ AA (Alkaline oder Nickel-Metal-Hydrid).
- ! Lesen Sie die Hinweise auf den Batterien.
- ! Betreiben Sie das Gerät nur mit geschlossenem Batteriefach.

Modifikationen

- ⊘ Öffnen Sie niemals das Gehäuse und versuchen Sie nicht, das Produkt zu modifizieren.

⚠ Vorsichtsmaßnahmen

Produkthinweise

- ! Lassen Sie das Gerät nicht herunterfallen, stoßen Sie es nicht und üben Sie keine übermäßige Kraft aus.
- ! Verhindern Sie, dass Gegenstände oder Flüssigkeiten ins Gerät gelangen.

Betriebsumgebung

- ⊘ Vermeiden Sie einen Betrieb unter besonders hohen oder niedrigen Temperaturen.
- ⊘ Vermeiden Sie einen Betrieb in der Nähe von Heizgeräten, Öfen oder anderen Hitzequellen.
- ⊘ Vermeiden Sie einen Betrieb in hoher Luftfeuchtigkeit oder in der Nähe von Spritzwasser.
- ⊘ Vermeiden Sie einen Betrieb an Orten mit starken Vibrationen.
- ⊘ Vermeiden Sie einen Betrieb in einer staubigen oder verschmutzten Umgebung.

Hinweise zum Netzteil-Betrieb

- ! Wenn Sie das Netzteil aus der Steckdose ziehen, fassen Sie es immer direkt am Steckernetzteil.
- ! Bei Gewitter oder längerer Lagerung ziehen Sie das Netzteil aus der Steckdose.

Hinweise zum Batteriebetrieb

- ! Achten Sie beim Einsetzen der Batterien auf die Ausrichtung (+/–).
- ! Verwenden Sie den angegebenen Batterie-Typ. Mischen Sie niemals alte und neue Batterien oder Batterien unterschiedlicher Hersteller. Wenn Sie das Gerät länger nicht nutzen, entfernen Sie die Batterien.
- ! Wenn Batterien ausgelaufen sind, säubern Sie das Batteriefach sowie die Kontakte sorgfältig von Resten von Batterieflüssigkeit.

Verkabelung der Ein- und Ausgangsbuchsen

- ! Schalten Sie immer zuerst alle Geräte aus, bevor Sie Kabelverbindungen herstellen.
- ! Vor dem Transport müssen alle Kabel und das Netzteil vom Gerät abgezogen werden.

Lautstärke

- ⊘ Betreiben Sie Gerät R24 nicht länger mit hoher Lautstärke.

Gebrauchshinweise

Einstreuungen mit anderen elektrischen Geräten

Aus Sicherheitsgründen bietet der B3 größtmöglichen Schutz vor elektromagnetischer Strahlung von innen und außen. Geräte, die gegenüber Interferenzen sehr empfindlich sind oder starke elektromagnetische Strahlung erzeugen, sollten jedoch nicht in der Nähe betrieben werden, da Einstreuungen nicht ausgeschlossen werden können. Stellen Sie den B3 und das betroffene Gerät in solchen Fällen weiter voneinander entfernt auf. Elektromagnetische Interferenzen können bei allen elektronischen Geräten, also auch beim B3, Fehlfunktionen, Datenverluste und andere Probleme auslösen. Arbeiten Sie stets mit besonderer Vorsicht.

Reinigung

Verwenden Sie zur Oberflächenreinigung ein weiches Tuch. Bei Bedarf können Sie ein feuchtes, aber gut ausgewrungenes Tuch verwenden. Verwenden Sie keine aggressiven Reinigungs-, Lösungsmittel (Farbverdünner oder Reinigungsbenzin) oder Wachse.

Fehlfunktion

Wenn das Gerät beschädigt wird oder Fehlfunktionen zeigt, ziehen Sie sofort das Netzteil aus der Steckdose, schalten das Gerät aus und ziehen alle Kabel ab. Wenden Sie sich dann mit Informationen wie dem Modellnamen und der Seriennummer des Geräts, einer Beschreibung der Fehlfunktion, Ihrem Namen, Ihrer Adresse und Ihrer Telefonnummer an Ihren Händler bzw. den ZOOM Support.

Urheberrecht

- Windows® und Windows Vista® sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Microsoft®.
- Macintosh® und Mac OS® sind Warenzeichen oder eingetragene Warenzeichen von Apple Inc.
- Alle weiteren Produktnamen, Warenzeichen und in diesem Handbuch erwähnten Firmennamen sind Eigentum ihres jeweiligen Besitzers.

Anmerkung: Alle Warenzeichen sowie registrierte Warenzeichen, die in diesem Handbuch zur Kenntlichmachung genutzt werden, sollen in keiner Weise die Urheberrechte des jeweiligen Besitzers einschränken oder brechen.

Einleitung

Fühlt sich an, als ob man mit Bodeneffekten arbeitet

Die drei Effekte verfügen jeweils über ein eigenes Display, eigene Parameter-Regler sowie Fußschalter, dank derer sie sich intuitiv bedienen lassen.

Realistisches Verstärker-Modelling

Dank unseres neuen ZFX-4 DSP haben wir alle Aspekte für ein authentisches Spielgefühl wie den Druck im Bass, die tonale Transparenz und die Lautheit perfekt nachgebildet. Zu den Models zählen berühmte klassische wie auch beliebte aktuelle Amp-Modelle, um eine Vielzahl an Bass-Sounds abzudecken.

Kombinieren Sie verschiedene Effekte nach Wunsch

Sie können die über 100 internen Effekte wie Preamps und für Bassgitarre optimierte Bodeneffekte beliebig miteinander kombinieren.

Auf die Rhythmus synchronisierbarer Looper

Der Looper kann auf Rhythmen synchronisiert werden und Phrasen mit einer Länge von bis zu 40 Sekunden aufnehmen.

Automatisches Speichern

Die Auto-Save-Funktion speichert verlässlich all Ihre Änderungen.

Mit der Software ZOOM Edit & Share kompatibel

Der B3 kann mit der Software Edit & Share betrieben werden, die als Patch-Editor und -Librarian, zum Sichern der Patches auf dem Computer sowie zum Ändern der Effekt-Anordnung benutzt werden kann.
Informationen zu Edit & Share erhalten Sie auf der ZOOM-Webseite (http://www.zoom.co.jp/).

Begriffe in diesem Handbuch

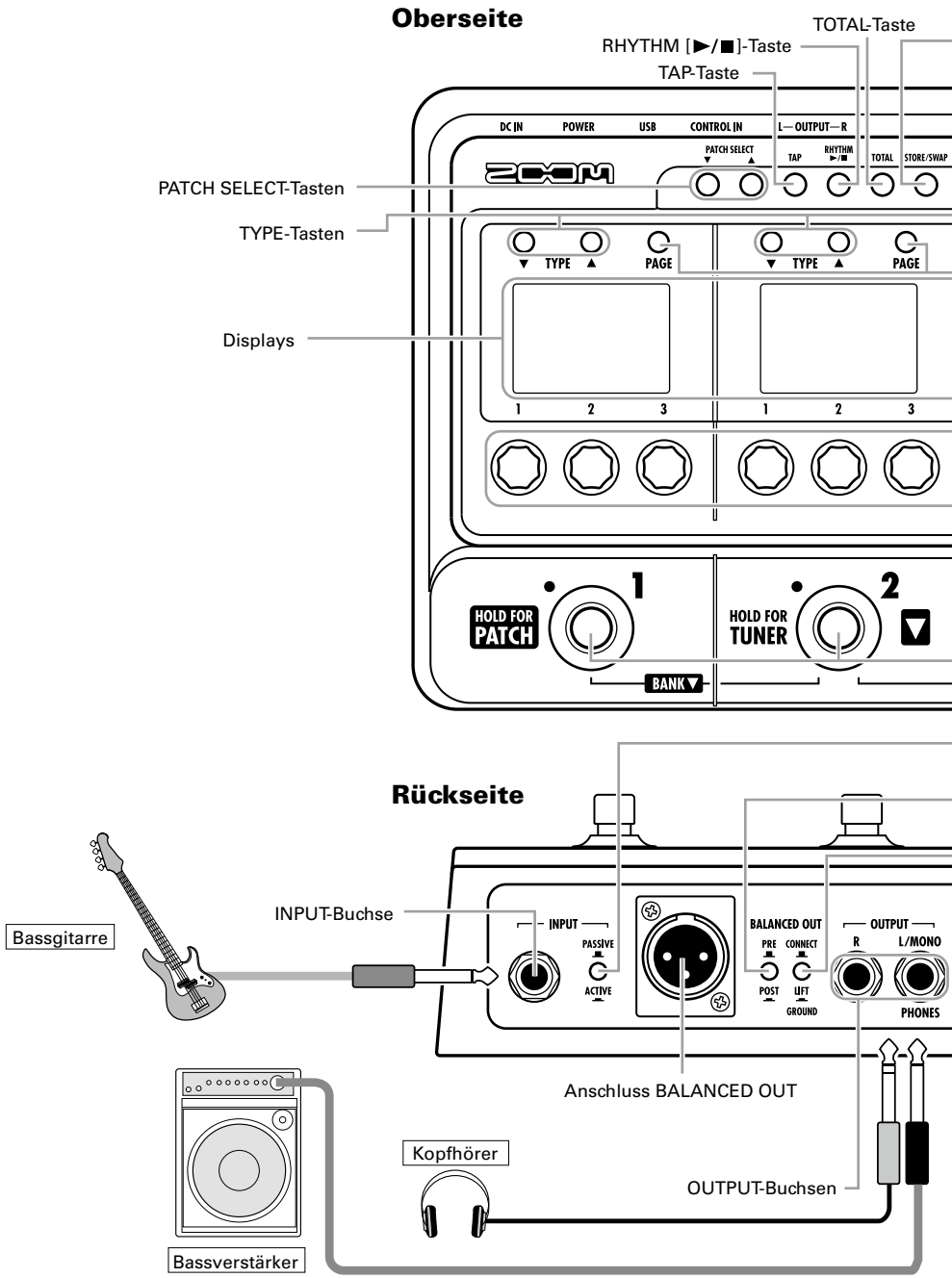
Patch

Der ON/OFF-Status und die Parametereinstellungen jedes Effekts werden als „Patch“ gespeichert: Über diese Patches speichern Sie Effekte und rufen diese auf. Der B3 kann 100 Patches speichern.

Bank

Eine Kombination aus 10 Patches wird als „Bank“ bezeichnet. Der B3 verfügt über die 10 Bänke A–J.

Bezeichnung der Bedienelemente



STORE/SWAP-Taste

GLOBAL-Taste

BALANCED OUT

INPUT

GLOBAL

B3

TYPE

PAGE

PAGE-Tasten

1 2 3

Parameter-Regler 1-3

HOLD FOR LOOPER

3

BANK

Fußschalter 1-3

Active/Passive-Schalter

Mit diesem Schalter passen Sie die Impedanz des B3 an. Verwenden Sie die Stellung „ACTIVE“ (gedrückt), wenn Sie ein Effektpedal zwischen Ihrem Instrument und dem B3 einschleifen oder eine Bassgitarre mit aktiven Pickups spielen. Verwenden Sie „PASSIVE“ (nicht gedrückt) bei Bassgitarren mit passiven Pickups.

PRE/POST-Schalter

Mit diesem Schalter bestimmen Sie, wo das Signal für die Buchse BALANCE OUT abgegriffen wird.

In der Stellung „POST“ (gedrückt) wird das Signal hinter den B3-Effekten abgegriffen.

In der Stellung „PRE“ (nicht gedrückt) liegt der Abgriff vor den B3-Effekten.

CONTROL IN

USB

POWER

eco

ON

OFF

USB BUS POWERED

DC 9V 500mA

POWER-Schalter (eco)

DC9V Netzteil-Buchse

ZOOM-Netzteil (AD-16)

USB-Buchse

CONTROL IN-Buchse

FP01/FP02

FS01

Computer

GROUND-Schalter

Mit diesem Schalter schalten Sie die Buchse BALANCE OUT auf Masse.

In der Stellung „LIFT“ (gedrückt) ist der Signalweg von der Masse getrennt, in der Stellung „CONNECT“ (nicht gedrückt) dagegen mit ihr verbunden.

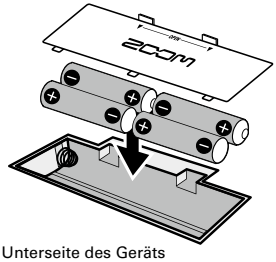
Einschalten und spielen

So schalten Sie das Gerät ein

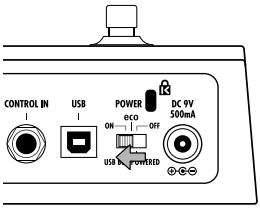
Regeln Sie die Lautstärke des Verstärkers vor dem Einschalten ganz herunter.

■ Im Batteriebetrieb

Setzen Sie die Batterien in das Batteriefach ein und stellen Sie den POWER-Schalter auf ON.

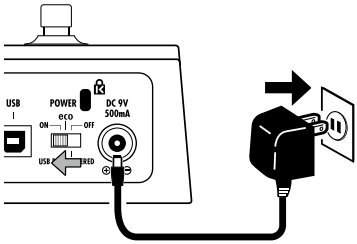


Unterseite des Geräts



■ Im Netztteilbetrieb

Schließen Sie das Netzteil an und stellen Sie den POWER-Schalter auf ON.



Schalten Sie den Verstärker ein und drehen Sie die Lautstärke auf.

HINWEIS

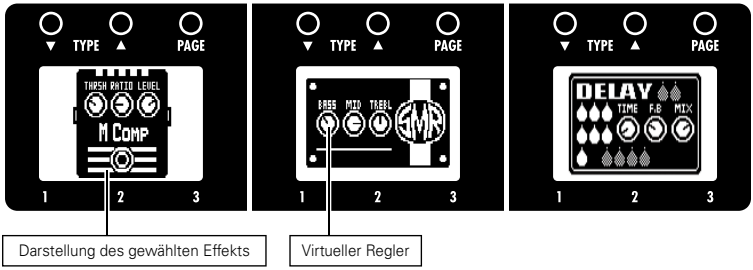
- POWER-Schalteroptionen

  eco: Wenn der B3 für etwa 25 Minuten nicht benutzt wird, schaltet er auf Standby.
  Der B3 wird nicht auf Standby geschaltet, solange ein Bass-Signal anliegt.

  OFF: In der Stellung „OFF“ kann der B3 nach Anschluss am USB-Port eines Computers über den USB-Bus gespeist werden.

Display-Informationen

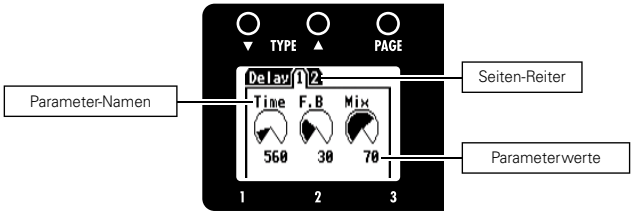
■ Die Haupt-Screens zeigen das aktuelle Patch



HINWEIS

- Die Stellungen der virtuellen Regler ändern sich auf Basis der Parameterwerte.

■ Die Edit-Screens zeigen den Parameter, der editiert wird

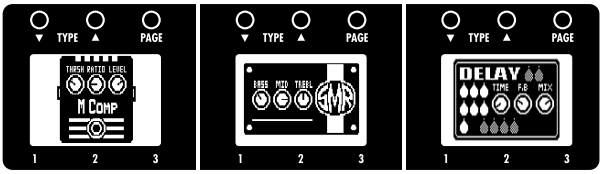


HINWEIS

- Wenn vier oder mehr Parameter eingestellt werden können, werden mehrere Seiten-Reiter eingeblendet.

Effekte einstellen

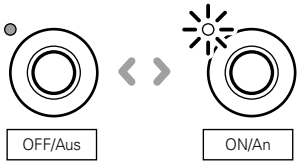
Stellen Sie sicher, dass die Haupt-Screens eingeblendet werden.



1 So schalten Sie Effekte AN und AUS

- Drücken Sie 1, 2 und 3.

- Der Effekt wird an-/abgeschaltet.



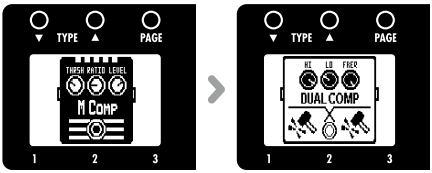
ANMERKUNG

- Ein Effekt ist aktiv (ON), wenn die LED des zugehörigen Fußschalters leuchtet.
- Ein Effekt ist inaktiv (OFF), wenn die LED des zugehörigen Fußschalters nicht leuchtet.

2 So wählen Sie einen Effekt-Typen

- Drücken Sie ▼ TYPE ▲

- Der Effekt-Typ wird geändert.



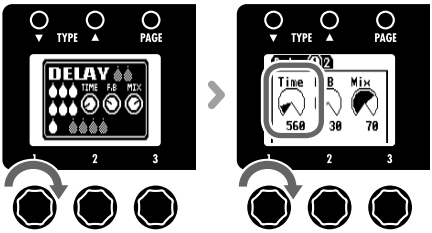
HINWEIS

- Auf Seite 33 finden Sie Informationen zu den Effekt-Typen und -Parametern.
- Einstellungen werden automatisch gespeichert.

3 So stellen Sie die Parameter ein

- Drehen Sie 1 , 2 und 3 .

- Der Edit-Screen wird eingeblendet: Hier können Sie Parameter einstellen.



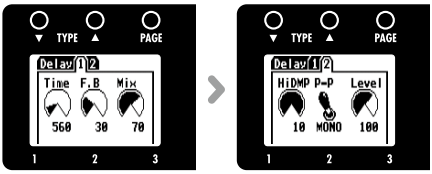
ANMERKUNG

- Time, Rate und einige andere Effektparameter können in Notenwerten eingegeben werden, die sich auf das Tempo synchronisieren.

4 So wechseln Sie die Seite

- Drücken Sie PAGE .

- Die nächste Seite wird geöffnet.



Effekt-Prozessorleistung

Im B3 können Sie drei Effekte nach Belieben kombinieren. Wenn Sie allerdings Effekt-Typen wählen, die besonders viel Prozessorleistung belegen, ist es möglich, dass Sie die Grenze der verfügbaren Prozessorleistung im B3 überschreiten. Wenn die Prozessorleistung für den gewünschten Effekt die Kapazität im B3 übersteigt, wird „THRU" im Effekt-Display eingeblendet und der Effekt wird auf Bypass geschaltet. Um das zu verhindern, wechseln Sie einen oder mehrere Effekt-Typen.

ANMERKUNG

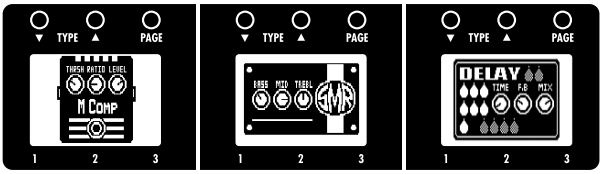
- Ein Effekt belegt unabhängig davon, ob er aktiv oder inaktiv ist, dieselbe Prozessorleistung.

HINWEIS

- Amp-Modelle belegen sehr viel Prozessorleistung.

Auswahl von Patches

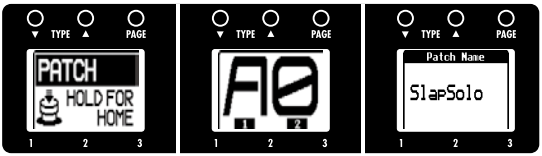
Stellen Sie sicher, dass der Haupt-Screen eingeblendet wird.



1 So aktivieren Sie die Patch-Auswahl

- Drücken und halten Sie HOLD FOR PATCH 1 für 1 Sekunde, um die Patch-Auswahl zu aktivieren.

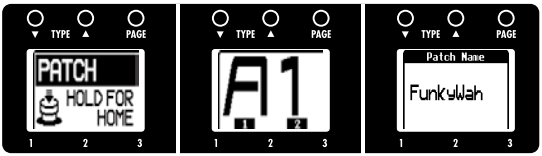
- Der Screen zeigt die Patch-Bank, -Nummer sowie den -Namen.



2 So ändern Sie das Patch

- Drücken Sie 2, um das nächstniedrigere Patch auszuwählen.
- Drücken Sie 3, um das nächsthöhere Patch auszuwählen.
- Bedienen Sie 2 des mittleren Effekts.

- Die Patch-Nummer und der -Name ändern sich.



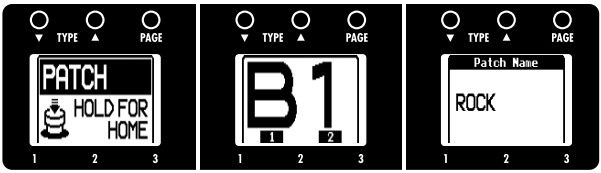
HINWEIS

- Sie können Patches auch mit PATCH SELECT ändern.

3 So wechseln Sie die Bank

- Drücken Sie 1 und 2 gleichzeitig, um die nächstniedrigere Bank zu wählen.
- Drücken Sie 2 und 3 gleichzeitig, um die nächsthöhere Bank zu wählen.
- Bedienen Sie 1 des mittleren Effekts.

- Die Patch-Bank und der -Name ändern sich.

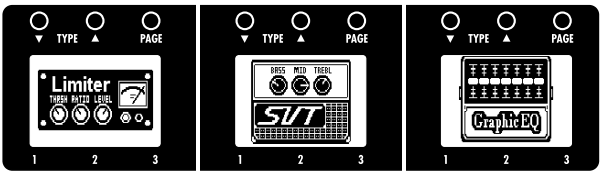


ANMERKUNG

- Wenn Sie zwei Fußschalter gleichzeitig drücken, kann der Sound eventuell von dem Fußschalter beeinflusst werden, den Sie etwas früher auslösen. Um das zu verhindern, sollten Sie beim Umschalten der Bank nicht spielen.

4 So kehren Sie zum Haupt-Screen zurück

- Drücken und halten Sie HOLD FOR PATCH 1 für 1 Sekunde.



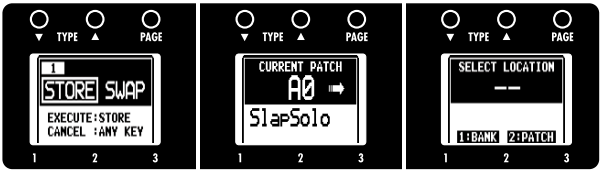
Speichern von Patches

Der B3 speichert die Einstellungen, wenn die Parameter eingestellt werden.

1 So speichern Sie ein Patch oder swappen es mit einem anderen Patch

- Drücken Sie STORE/SWAP .

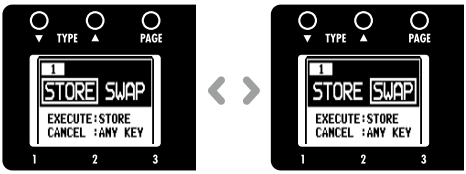
- STORE/SWAP blinkt und der folgende Screen wird eingeblendet.



2 So wählen Sie, ob das Patch gespeichert oder geswappt wird

- Bedienen Sie 1 des linken Effekts.

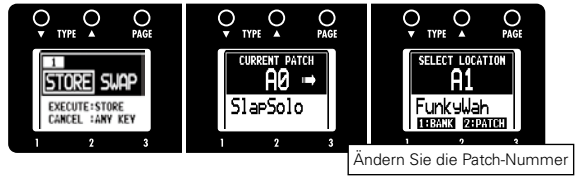
Store Swap



3 So bestimmen Sie, wohin das neue Patch gespeichert oder geswappt wird

■ So wechseln Sie die Ziel-Patch-Nummer für das Speichern/Swappen

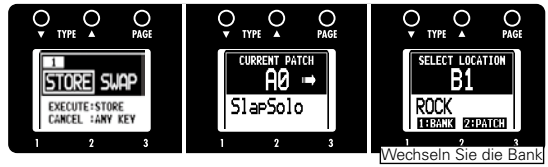
- Bedienen Sie 2 des rechten Effekts.



Ändern Sie die Patch-Nummer

■ So wechseln Sie die Bank für das Speichern/Swappen

- Bedienen Sie 1 des rechten Effekts.



Wechseln Sie die Bank

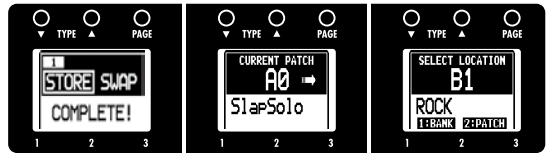
ANMERKUNG

- Das aktive Patch kann nicht als Ziel ausgewählt werden.
- Die aktuellen Einstellungen werden automatisch gespeichert.

4 So schließen Sie das Speichern/Swappen eines Patches ab

- Drücken Sie STORE/SWAP .

- Nachdem „COMPLETE!“ im Display erscheint, wird das Store/Swap-Patch geöffnet.



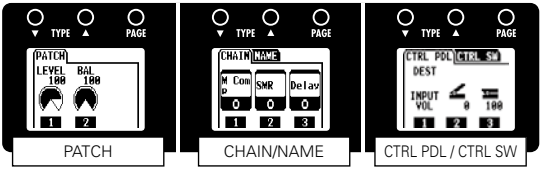
HINWEIS

- Um abzubrechen, drücken Sie eine beliebige Taste außer STORE/SWAP .

Einstellen bestimmter Patch-Parameter

1 So aktivieren Sie das TOTAL-Menü

- Drücken Sie TOTAL .

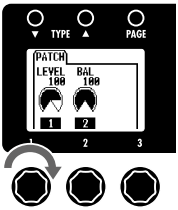


ANMERKUNG

- Alle Einstellungen der Total-Parameter werden separat für jedes Patch gespeichert.

2 So passen Sie den Patch-Pegel an

- Bedienen Sie 1 des linken Effekts.



ANMERKUNG

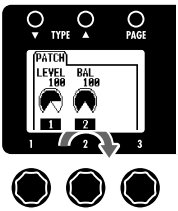
- Der Einstellbereich ist 0-120.

HINWEIS

- Um die Gesamtlautstärke aller Patches zu ändern, stellen Sie den Master Level ein (siehe Seite 18).

3 So stellen Sie das Verhältnis zwischen dem Original- und den Effekt-Sounds ein

- Bedienen Sie 2 des linken Effekts.

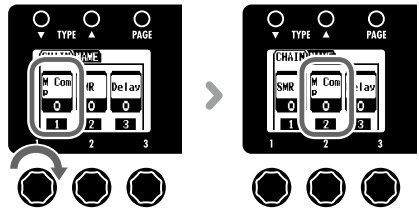


ANMERKUNG

- Der Einstellbereich ist 0-100. Bei dem Wert 0 wird nur das Originalsignal, beim Wert 100 nur der Effekt wiedergegeben.

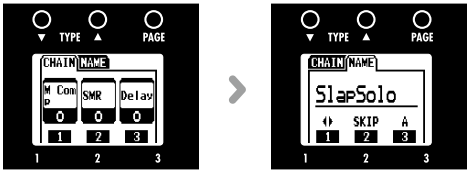
4 So ändern Sie die Reihenfolge der Effekte

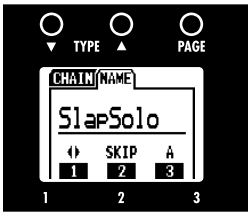
- Mit den Reglern 1, 2 und 3 des mittleren Effekts tauschen Sie die Effekt-Positionen.



5 So ändern Sie den Patch-Namen

- Drücken Sie PAGE im mittleren Effekt.





1 : Bewegen Sie den Cursor mit 1.

SKIP 2 : Wechseln Sie zwischen den Zeichen/Symbolen mit 2.

A 3 : Ändern Sie das Zeichen mit 3.

ANMERKUNG

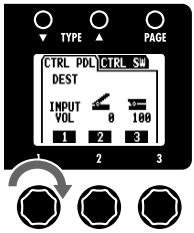
- Die folgenden Zeichen und Symbole stehen zur Verfügung:
  ! # $ % & ' () +, -. ; = @ [] ^ _ ` { } ~A-Z, a-z, 0-9, (Leerzeichen)

WEITER >>>

6 So richten Sie den Betrieb eines Expression-Pedals ein

Bestimmen Sie das Steuerziel.

- Bedienen Sie 1 des rechten Effekts.



ANMERKUNG

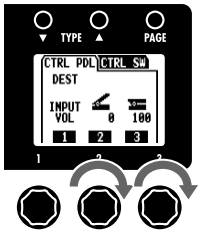
- INPUT VOL: Mit diesem Regler steuern Sie den Eingangspegel.
- OUTPUT VOL: Mit diesem Regler steuern Sie den Ausgangspegel.
- NO ASSIGN: Es ist keine Funktion zugewiesen.
- BAL: Steuert das Mischungsverhältnis zwischen dem Original- und dem Effektklang.

HINWEIS

- Drehen Sie 1, um die unterschiedlichen Parameter einzublenden, die über das Expression-Pedal gesteuert werden können.
- Einzelheiten zu den Parametern, die für jeden Effekt eingestellt werden können, finden Sie im Abschnitt „Effekt-Typen und -Parameter".
- Wenn Sie die Ausgangslautstärke mit einem Expression-Pedal steuern, sind die Rhythmus- und Looper-Ausgangspegel davon nicht betroffen.

Bestimmen Sie den Einstellbereich.

- Bedienen Sie 2 des rechten Effekts, um den Minimalwert einzustellen.
- Bedienen Sie 3 des rechten Effekts, um den Maximalwert einzustellen.

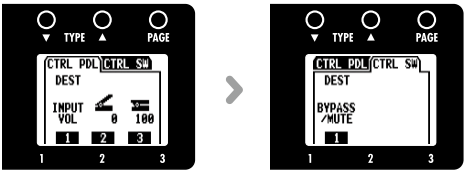


HINWEIS

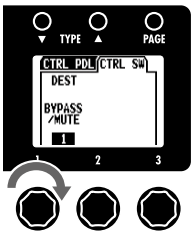
- Der Minimalwert kann höher als der Maximalwert eingestellt werden. Dann wird der Effekt beim Treten des Pedals schwächer und beim Öffnen des Pedals stärker.

7 So richten Sie den Betrieb eines optionalen Fußschalters ein

- Drücken Sie PAGE im rechten Effekt.



- Bedienen Sie 1 des rechten Effekts.



BYPASS/MUTE
Schaltet den Effekt auf Bypass oder stumm.

TAP TEMPO
Drücken Sie den Fußschalter wiederholt im gewünschten Tempo, um das Tempo für die Rhythmus-Funktion, den Looper und die Effekte einzugeben.

NO ASSIGN
Dem Fußschalter ist keine Funktion zugewiesen.

ANMERKUNG

- Wenn mehr als eine Funktion zugewiesen werden kann, wählen Sie diese mit 2 aus.

HINWEIS

- Damit diese Funktionen genutzt werden können, muss auch der jeweilige Effekt aktiviert sein (ON).
- Einzelheiten zu den Parametern, die jedem Effekt zugewiesen werden können, finden Sie im Abschnitt „Effekt-Typen und -Parameter".

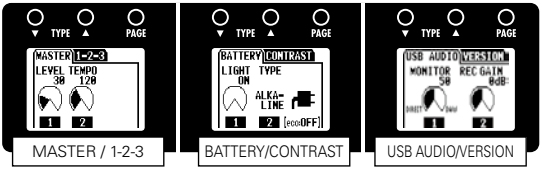
8 So verlassen Sie das Total-Menü

- Drücken Sie TOTAL.

Ändern verschiedener Einstellungen

1 So aktivieren Sie das GLOBAL-Menü

- Drücken Sie GLOBAL .

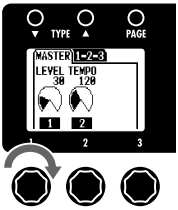


ANMERKUNG

- Globale Parametereinstellungen betreffen alle Patches.

2 So passen Sie den Master-Pegel an

- Bedienen Sie 1 des linken Effekts.

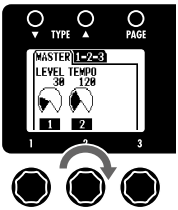


ANMERKUNG

- Der Einstellbereich ist 0-120.

3 So stellen Sie das Master-Tempo ein

- Bedienen Sie 2 des linken Effekts.



HINWEIS

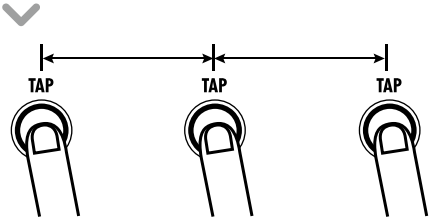
- Sie können das Tempo auch über TAP einstellen.

ANMERKUNG

- Der Einstellbereich ist 40-250.
- Diese Tempo-Einstellung wird von jedem Effekt, Rhythmus und dem Looper benutzt.

■ So tappen Sie das Tempo ein

- Drücken Sie TAP zwei- oder mehrmals im gewünschten Tempo.



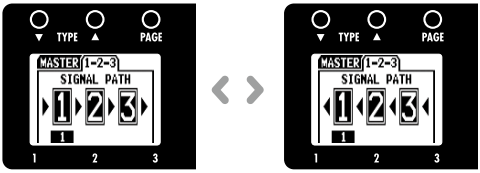
HINWEIS

- Sie können das Tempo über den (optionalen) Fußschalter FS01 eingeben (siehe Seite 17).

4 So ändern Sie die Signalflussrichtung

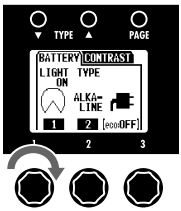
- Drücken Sie PAGE im linken Effekt.

- Bedienen Sie 1, um die Signalflussrichtung zu ändern.



5 So stellen Sie die Einschaltdauer der Hintergrundbeleuchtung ein

- Bedienen Sie 1 des mittleren Effekts.



ANMERKUNG

- Die Einstelloptionen sind ON und 1–30 Sekunden.

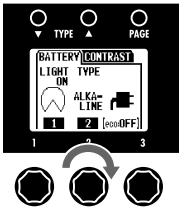
HINWEIS

- Durch Abschalten der Hintergrundbeleuchtung kann der Stromverbrauch reduziert werden.

WEITER >>>

6 So wählen Sie den Batterie-Typ aus

- Bedienen Sie 2 des mittleren Effekts, um den Batterietyp zwischen ALKALINE und Ni-MH (Nickel-Metal-Hydrid) umzuschalten.



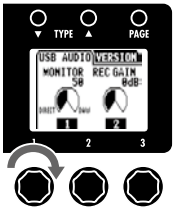
: Im Batteriebetrieb
: Im Netzteilbetrieb
: Im USB-Bus-Power-Betrieb

ANMERKUNG

- Stellen Sie den richtigen Batterietyp ein, damit der Ladezustand der Batterie genau angezeigt wird.

7 So passen Sie das Mischungsverhältnis zum Abhören von USB-Audio an

- Bedienen Sie 1 des rechten Effekts.

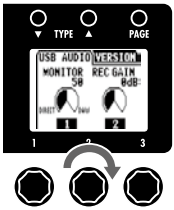


ANMERKUNG

- Steuert das Mischungsverhältnis zwischen den von einem angeschlossenen Computer ausgegebenen (DAW) und den am Signaleingang anliegenden und dann im Gerät bearbeiteten (DIRECT) Signalen.
- Der Einstellbereich ist 0-100.
- Stellen Sie als Wert 0 ein, wenn Sie nur das DIRECT-Signal, oder 100, wenn Sie nur das DAW-Signal abhören möchten.

8 So passen Sie den Aufnahmepegel an

- Bedienen Sie 2 des rechten Effekts.

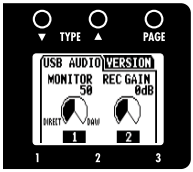


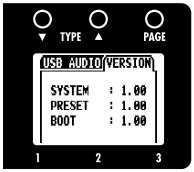
ANMERKUNG

- Steuert den Pegel des an den Computer ausgegebenen Signals.
- Der Einstellbereich ist ±6 dB.

9 So überprüfen Sie die Firmware-Versionen

- Drücken Sie PAGE im rechten Effekt.



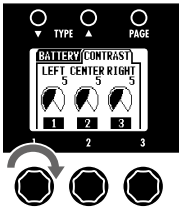


HINWEIS

- Die aktuelle Systemsoftware (Firmware) finden Sie auf der ZOOM-Webseite (http://www.zoom.co.jp).

10 So stellen Sie den Display-Kontrast ein

- Drücken Sie PAGE im mittleren Effekt.
- Bedienen Sie 1, 2 und 3 im mittleren Effekt.



1 : Linkes Display

2 : Mittleres Display

3 : Rechtes Display

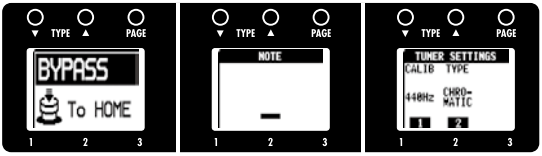
11 So verlassen Sie das GLOBAL-Menü

- Drücken Sie GLOBAL.

Gebrauch des Tuners

1 So aktivieren Sie den Tuner

- Drücken Sie 2 für 1 Sekunde.

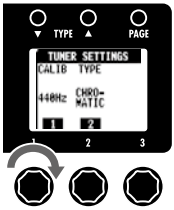


ANMERKUNG

- Wenn Sie 2 für 1 Sekunden drücken, wird der Effekt auf Bypass geschaltet.
- Wenn Sie 2 für 2 Sekunden drücken, wird der Ausgang gemutet.

2 So ändern Sie die Referenztonhöhe des Tuners

- Bedienen Sie 1 des rechten Effekts.

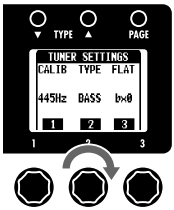


ANMERKUNG

- Die Referenztonhöhe für das mittlere A kann zwischen 435 bis 445 Hz eingestellt werden.

3 So wählen Sie den Tuner-Typ aus

- Bedienen Sie 2 des rechten Effekts.



CHROMATIC

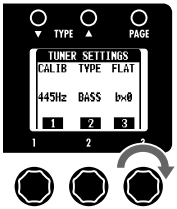
Der chromatische Tuner zeigt die nächste Tonhöhe (Halbton) an und wie stark das Eingangssignal von dieser Tonhöhe abweicht.

BASS

Abhängig vom gewählten Typ wird der nächste Saitenname angezeigt und wie stark das Eingangssignal von dieser Tonhöhe abweicht.

4 So verwenden Sie eine Dropped-Stimmung

- Bedienen Sie 3 des rechten Effekts.



ANMERKUNG

- Wenn für TYPE die Einstellung CHROMATIC gewählt ist, kann keine Dropped-Stimmung verwendet werden.

5 Stimmen Sie den Bass

- Spielen Sie die leere Saite, die Sie stimmen möchten, und stimmen Sie diese.

■ CHROMATISCHER TUNER

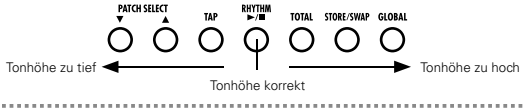
Der Name der nächsten Note sowie die Genauigkeit der Tonhöhe werden angezeigt.

■ BASS TUNER

Die Nummer der nächsten Note sowie die Genauigkeit der Tonhöhe werden angezeigt.

HINWEIS

- Die Genauigkeit der Stimmung wird auch über die leuchtenden Tasten oberhalb der Displays angegeben.



6 So schließen Sie das Stimmen ab

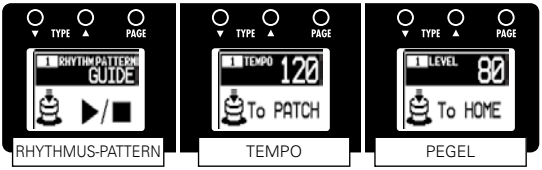
- Drücken Sie 1, 2 oder 3.

Einsatz der Rhythmus-Funktion

1 So aktivieren Sie die Rhythmus-Funktion

- Drücken Sie RHYTHM ▶/■ .

- Das Rhythmus-Pattern beginnt automatisch mit der Wiedergabe und der Screen für die Rhythmus-Einstellungen wird geöffnet.



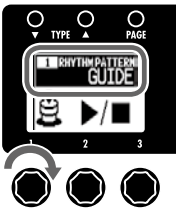
RHYTHMUS-PATTERN | TEMPO | PEGEL

HINWEIS

- Sie können ein Rhythmus-Pattern parallel mit dem Looper verwenden.

2 So wählen Sie ein Rhythmus-Pattern

- Bedienen Sie 1 des linken Effekts.

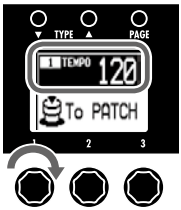


ANMERKUNG

- Auf Seite 50 sind die Pattern-Typen aufgelistet.

3 So stellen Sie das Tempo ein

- Bedienen Sie 1 des mittleren Effekts.



HINWEIS

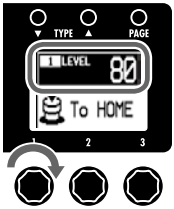
- Sie können das Tempo auch über TAP einstellen.

ANMERKUNG

- Der Einstellbereich ist 40-250.
- Diese Tempo-Einstellung wird von jedem Effekt, Rhythmus und dem Looper benutzt.

4 So passen Sie den Rhythmus-Pegel an

- Bedienen Sie 1 des rechten Effekts.



ANMERKUNG

- Der Einstellbereich ist 0-100.

5 So halten Sie die Rhythmus-Wiedergabe an

- Drücken Sie 1.

HINWEIS

- Drücken Sie 1 erneut, um die Rhythmus-Wiedergabe neu zu starten.

6 So schließen Sie die Rhythmus-Einstellung ab

■ Die Rhythmus-Wiedergabe wird beendet und der vorherige Screen erscheint wieder

- Drücken Sie RHYTHM ►/■.

■ So wählen Sie ein Patch aus (während der Rhythmus-Wiedergabe)

- Drücken Sie 2.

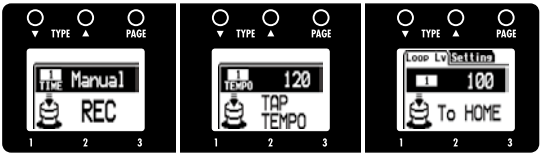
■ So kehren Sie zum Haupt-Screen zurück (während der Rhythmus-Wiedergabe)

- Drücken Sie 3.

Einsatz des Loopers

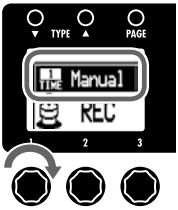
1 So aktivieren Sie den Looper

- Drücken Sie 3 für 1 Sekunde.



2 So stellen Sie die Aufnahmezeit ein

- Bedienen Sie 1 der linken Einheit.



Manual
Starten und stoppen Sie die Aufnahme mit dem Fußschalter.

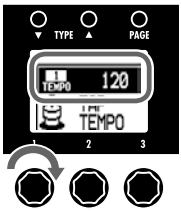
Notenwert
Stellen Sie die Aufnahmezeit durch Eingabe des Tempos und der Anzahl der Viertelnoten ein.

ANMERKUNG

- Der Looper kann Sequenzen zwischen 1,5 und 40 Sekunden aufnehmen (bei aktivierter UNDO-Funktion 20 Sekunden).
- Wenn die gewählte Anzahl der Viertelnoten nicht in diesem Bereich liegt, wird sie automatisch angepasst.
- Eine TIME-Änderung löscht den aktuell aufgenommenen Loop.

3 So stellen Sie das Tempo ein

- Bedienen Sie 1 der mittleren Einheit.



HINWEIS

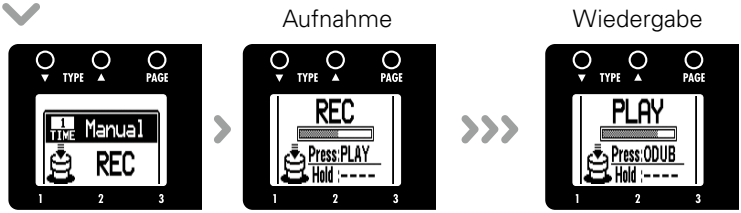
- Sie können das Tempo auch über TAP einstellen.
- Solange noch kein Loop aufgenommen wurde, können Sie das Tempo auch durch Drücken von 2 eingeben.

ANMERKUNG

- Der Einstellbereich ist 40-250.
- Eine Tempo-Änderung löscht den aktuell aufgenommenen Loop.
- Die Tempo-Einstellung wird für Effekte, Rhythmus und den Looper benutzt.

4 So können Sie Phrasen aufnehmen und wiedergeben

- Drücken Sie 1.



■ In der Einstellung „Manual“

- Wenn 1 erneut gedrückt oder die maximale Aufnahmedauer (ca. 40 Sekunden) erreicht wird, beginnt die Loop-Wiedergabe (und im Display erscheint „PLAY“).

■ In der Einstellung für Notenwerte

- Die Aufnahme wird für die eingestellte Dauer fortgesetzt. Anschließend beginnt die Loop-Wiedergabe (und im Display erscheint „PLAY“).

HINWEIS

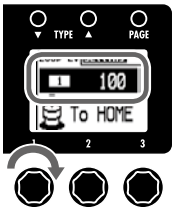
- Um die laufende Aufnahme abzubrechen, drücken Sie 2.

ANMERKUNG

- Wenn Sie einen Rhythmus ausgewählt haben, beginnt die Aufnahme nach dem Vorzähler.
- Wenn Sie einen Rhythmus verwenden, wird die Aufnahmedauer quantisiert, so dass die Loop-Aufnahme auch dann im Rhythmus endet, wenn Sie die Aufnahme nicht ganz exakt am Endpunkt stoppen.

5 So passen Sie die Loop-Lautstärke an

- Bedienen Sie 1 der rechten Einheit.



ANMERKUNG

- Der Einstellbereich ist 0-100.

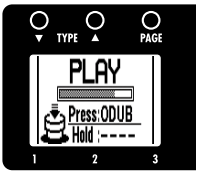
WEITER >>>

6 So können Sie einen aufgenommenen Loop overdubben

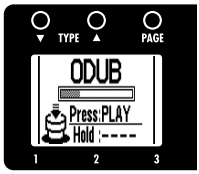
■ So starten Sie das Overdubbing

- Drücken Sie während der Loop-Wiedergabe 1.

Wiedergabe



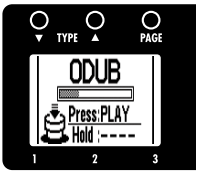
Overdubbing



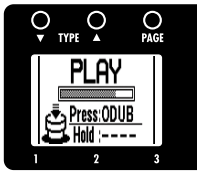
■ So beenden Sie das Overdubbing

- Drücken Sie 1 erneut.

Overdubbing

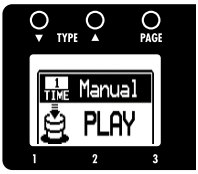


Wiedergabe



7 So beenden Sie die Loop-Wiedergabe

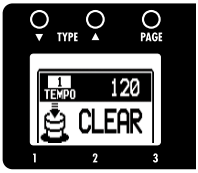
- Drücken Sie 2.



8 So löschen Sie den Loop

- Drücken Sie 2 für 1 Sekunde.

- „CLEAR“ erscheint im Display.



9 So kehren Sie zum Haupt-Screen zurück

- Drücken Sie 3.

HINWEIS

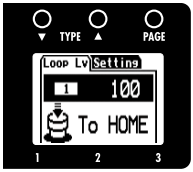
- Sie können Sie während der Loop-Wiedergabe zum Home-Screen zurückkehren.

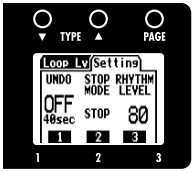
ANMERKUNG

- Wenn Sie zum Haupt-Screen wechseln, wird der Loop nicht gelöscht.
- Wenn Sie das Gerät ausschalten (OFF), wird der Loop gelöscht.

So ändern Sie die Looper-Einstellungen

- Drücken Sie PAGE der rechten Einheit.





- **So aktivieren Sie die Undo-Funktion**

  Bedienen Sie 1 der rechten Einheit.

ANMERKUNG

- Bei aktivierter UNDO-Funktion beträgt die Aufnahmedauer maximal 20 Sekunden.

HINWEIS

- Bei aktiver UNDO-Funktion löschen Sie den letzten Overdub, indem Sie 1 1 Sekunde lang drücken. Wenn Sie die Aufnahme rückgängig gemacht haben, können Sie sie (und damit den gelöschten Overdub) wiederherstellen, indem Sie 1 erneut 1 Sekunde lang drücken.

- **So wählen Sie den STOP MODE aus**

  Bedienen Sie 2 der rechten Einheit.

STOP MODE	Wie die Loop-Wiedergabe anhält
STOP	Die Wiedergabe hält sofort an
FINISH	Die Wiedergabe endet am Ende des Loops
FADE OUT	Die Wiedergabe hält nach dem Ausfaden an.

HINWEIS

- Auch wenn die Optionen „FINISH“ oder „FADE OUT“ eingestellt sind, können Sie die Loop-Wiedergabe jederzeit stoppen, indem Sie 2 gedrückt halten.

- **So passen Sie den RHYTHM LEVEL an**

  Bedienen Sie 3 der rechten Einheit.

Aktualisieren der Firmware

So laden Sie das Aktualisierungsprogramm für die aktuelle Firmware herunter:

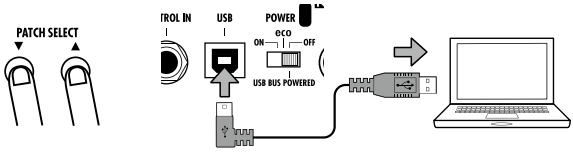
- Besuchen Sie die ZOOM-Webseite (http://www.zoom.co.jp).

HINWEIS

- Öffnen Sie das GLOBAL-Menü, um die aktuelle Firmware-Version zu überprüfen (siehe Seite 21).

1 So bereiten Sie eine Aktualisierung der Firmware vor

- Stellen Sie sicher, dass der POWER-Schalter auf OFF gestellt ist.
- Halten Sie die beiden PATCH SELECT ▼ ▲ gedrückt und verbinden Sie das Gerät über das USB-Kabel mit einem Computer.



- Der Screen VERSION UPDATE wird eingeblendet.

2 So aktualisieren Sie die Firmware

- Starten Sie das Aktualisierungsprogramm auf dem Computer und führen Sie die Aktualisierung aus.

ANMERKUNG

- Entfernen Sie während der Aktualisierung der Firmware in keinem Fall das USB-Kabel.

HINWEIS

- Details zur Bedienung des Programms finden Sie auf der ZOOM-Webseite.

3 So schließen Sie die Aktualisierung ab

- Wenn die Aktualisierung des B3 abgeschlossen ist, erscheint „COMPLETE!“ im Display.

- Entfernen Sie das USB-Kabel.

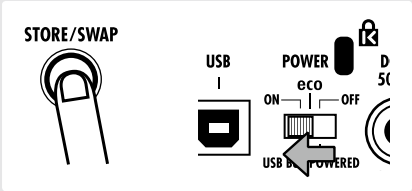
HINWEIS

- Durch die Aktualisierung der Firmware werden gespeicherte Patches nicht gelöscht.

Zurücksetzen des B3 auf die Werkseinstellungen

1. So verwenden Sie die Funktion All Initialize

- Halten Sie STORE/SWAP gedrückt und stellen Sie den POWER-Schalter auf ON.



- Der Screen All Initialize wird eingeblendet.

2. So führen Sie die Funktion All Initialize aus.

- Drücken Sie STORE/SWAP .

ANMERKUNG

- Um abzubrechen, drücken Sie eine beliebige Taste außer STORE/SWAP .

HINWEIS

- Mit Hilfe der Funktion All Initialize können Sie alle Einstellungen des B3 inklusive der Patches auf die Werkseinstellungen zurücksetzen. Verwenden Sie diese Funktion nur, wenn Sie sich ganz sicher sind.

Aktivieren der Audio-Interface-Funktionen

Dieses Gerät kann mit Computern mit den folgenden Betriebssystemen benutzt werden:

■ Kompatible Betriebssysteme

Windows

Windows® XP SP3 (32 Bit) oder aktueller

Windows Vista® SP1 (32 Bit, 64 Bit) oder aktueller

Windows® 7 (32 Bit, 64 Bit)

32 Bit: Intel® Pentium® 4 1,8GHz oder schneller, 1 GB RAM oder mehr

64 Bit: Intel® Pentium® DualCore 2,7GHz oder schneller, 2 GB RAM oder mehr

Intel Mac

OS X 10.5.8/10.6.5 oder neuer

Intel® CoreDuo 1,83 GHz oder schneller

1 GB RAM oder mehr

■ Quantisierung (Bit-Rate)

16 Bit

■ Samplingfrequenz

44,1 kHz

Einzelheiten zur Aufnahme, Wiedergabe sowie zu anderen Funktionen finden Sie in der mitgelieferten Kurzanleitung.

HINWEIS

- Sie können das Mischungsverhältnis zwischen den Signalen des B3 und des Computers steuern (siehe Seite 20).
- Sie können den Aufnahmepegel einstellen (siehe Seite 20).
- Wenn der POWER-Schalter auf der Stellung OFF steht, kann der B3 über USB an einen Computer angeschlossen und über den USB-Bus mit Strom versorgt werden.

ANMERKUNG

- Um das von Ihrer DAW-Software bearbeitete Signal der angeschlossenen Bassgitarre abzuhören, stellen Sie für den Parameter AUDIO MONITOR den Wert 100 ein (siehe S. 20).
  Wird ein anderer Wert eingestellt, werden die Signale von Computer und B3 gemischt, und das Ausgangssignal klingt, als wäre es mit einem Flanger-Effekt bearbeitet worden.

Effekt-Typen und -Parameter

Effekt-Nummer | Parameter | Parameterbereich | Effekt-Typ | Effekt-Beschreibung | Fußschalter-Funktion

088	DynaDelay	Bei diesem dynamischen Delay wird die Effektlautstärke abhängig vom Pegel des Eingangssignals verändert.						FS	InputMute	
			Regler 1			Regler 2			Regler 3	
		Seite 01	Time	1–2000	♪	Sense	-10 – -1, 1 – 10		Mix	0 – 100	P
			Bestimmt die Delay-Zeit.			Regelt die Empfindlichkeit des Effekts.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
		Seite 02	F.B	0 – 100		Level	0 – 150			
			Regelt den Feedback-Wert.			Steuert den Ausgangspegel.				

Effekt-Screen | Symbol: Tempo-Synchronisation möglich | Symbol: Pedalsteuerung möglich | Parameterbeschreibung

■ Effekt-Typen und -Parameter

001	OptComp	Kompressor im Stil des APHEX Punch Factory.								
			Regler 1			Regler 2			Regler 3	
		Seite 01	Drive	0 – 100	P	Tone	0 – 100		Level	0 – 150
			Steuert die Kompressionsintensität.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.	

002	D Comp	Kompressor im Stil des MXR Dyna Comp								
			Regler 1			Regler 2			Regler 3	
		Seite 01	Sense	0 – 10		Tone	0 – 10		Level	0 – 150	P
			Steuert die Kompressor-Empfindlichkeit.			Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.	
		Seite 02	ATTCK	Slow, Fast						
			Schaltet die Attack-Geschwindigkeit des Kompressors zwischen Fast (Schnell) und Slow (Langsam) um.							

003	M Comp	Dieser Kompressor verfügt über einen natürlicheren Sound.								
			Regler 1			Regler 2			Regler 3	
		Seite 01	THRSH	0 – 50	P	Ratio	1 – 10		Level	0 – 150
			Legt den Signalpegel fest, ab dem der Kompressor aktiviert wird.			Bestimmt die Kompressor-Ratio.			Steuert den Ausgangspegel.	
		Seite 02	ATTCK	1 – 10						
			Steuert die Attack-Geschwindigkeit des Kompressors.							

004	DualComp	Bei diesem Kompressor können Sie verschiedene Einstellungen für den Bass- und Höhenbereich vornehmen.								
			Regler 1			Regler 2			Regler 3	
		Seite 01	Hi	0 – 50		Lo	0 – 50		Freq	300 Hz– 1,5 kHz	P
			Steuert die Kompressionstiefe im Höhenbereich.			Steuert die Kompressionstiefe im Bassbereich.			Bestimmt den Crossover-Punkt zwischen dem Höhen- und dem Bassbereich.	
		Seite 02	Level	0 – 150		Tone	0 – 10			
			Steuert den Ausgangspegel.			Steuert die tonale Qualität des Sounds.				

005	160 Comp	Kompressor im Stil des dbx 160A.								
			Regler 1			Regler 2			Regler 3	
		Seite 01	THRSH	-60 – 0		Ratio	1,0 – 10,0		Gain	0 – 20
			Steuert den Threshold, der bestimmt, wann der Effekt aktiv ist.			Bestimmt die Kompressor-Ratio.			Steuert das Gain nach der Kompression.	
		Seite 02	Knee	Hard, Soft		Level	0 – 150	P		
			Dient zur Auswahl der Knee-Typs.			Steuert den Ausgangspegel.				

WEITER >>>

Effekt-Typen und -Parameter

006 Limiter

Der Limiter regelt Signalspitzen über einem bestimmten Referenzpegel zurück.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	THRSH	0 – 50 P	Ratio	1 – 10	Level	0 – 150
	Bestimmt den Referenzpegel für die Limiter-Funktion.		Steuert die Kompressions-Ratio des Limiters.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	REL	1 – 10				
	Bestimmt die Verzögerung zwischen dem Punkt, an dem das Signal unter den Threshold fällt, und der Release-Phase des Limiters.					

007 SlowATTCK

Bei diesem Effekt wird die Attack-Geschwindigkeit der einzelnen Noten reduziert, so dass eine Art Violin-Effekt entsteht.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Time	1–50 P	Curve	0 – 10	Level	0 – 150
	Steuert die Attack-Zeit.		Bestimmt den Verlauf der Lautstärkenänderung während der Attack-Phase.		Steuert den Ausgangspegel.	

008 ZNR

ZOOMs einzigartiges Rauschunterdrückungssystem entfernt in Spielpausen das Rauschen, ohne den Klang zu verändern.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	THRSH	1–25 P	DETCT	Grtrln, Efxln	Level	0 – 150
	Regelt die Empfindlichkeit des Effekts.		Regelt die Erkennung des Steuersignals.		Steuert den Ausgangspegel.	

009 GraphicEQ

Das Gerät verfügt über einen 7-Band-Equalizer.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	50 Hz	-12–12	120 Hz	-12–12	400 Hz	-12–12
	Steuert den Hub +/- bei 50 Hz.		Steuert den Hub +/- bei 120 Hz.		Steuert den Hub +/- bei 400 Hz.	
Seite 02	500 Hz	-12–12	800 Hz	-12–12	4,5 kHz	-12–12
	Steuert den Hub +/- bei 500 Hz.		Steuert den Hub +/- bei 800 Hz.		Steuert den Hub +/- bei 4,5 kHz.	
Seite 03	10 kHz	-12–12	Level	0 – 150		
	Steuert den Hub +/- bei 10 kHz.		Steuert den Ausgangspegel.			

010 ParaEQ

Hierbei handelt es sich um einen parametrischen 2-Band-Equalizer.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Freq1	20 Hz – 20 kHz	Q1	0,5, 1, 2, 4, 8, 16	Gain1	-20 – 20
	Steuert die Scheitelfrequenz von EQ1.		Steuert die Filtergüte Q von EQ1.		Steuert das Gain von EQ1.	
Seite 02	Freq2	20 Hz – 20 kHz	Q2	0,5, 1, 2, 4, 8, 16	Gain2	-20 – 20
	Steuert die Scheitelfrequenz von EQ2.		Steuert die Filtergüte Q von EQ2.		Steuert das Gain von EQ2.	
Seite 03	Level	0 – 150				
	Steuert den Ausgangspegel.					

011 Splitter

Dieser Effekt teilt das Signal in zwei Bänder auf (High/Low), deren Mischungsverhältnis beliebig angepasst werden kann.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Hi	0 – 100	Lo	0 – 100	Freq	80 Hz– 2,5 kHz
	Steuert das Mischungsverhältnis im Höhen-Band.		Steuert das Mischungsverhältnis im Bass-Band.		Bestimmt den Crossover-Punkt zwischen dem Höhen- und dem Bass-Band.	
Seite 02	Level	0 – 150 P				
	Steuert den Ausgangspegel.					

012 Bottom B

Verstärkt den Bass- und Höhenbereich.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Bass	0 – 10 P	Trebl	0 – 10	Level	0 – 150
	Steuert den Boost-Anteil im Bassbereich.		Steuert den Boost-Anteil im Höhenbereich.		Steuert den Ausgangspegel.	

013 Exciter

Exciter im Stil des BBE Sonic Maximizer.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Bass	0 – 10 P	Trebl	0 – 10	Level	0 – 150
	Steuert den Anteil der Phasenbearbeitung im Bassbereich.		Steuert den Anteil der Phasenbearbeitung im Höhenbereich.		Steuert den Ausgangspegel.	

014 CombFLTR

Bei diesem Effekt wird die Kammfiltercharakteristik des auf eine feste Modulation eingestellten Flangers wie ein Equalizer benutzt.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Freq	1–50 P	Reso	-10 – 0 – 10	Mix	0 – 100
	Steuert die verstärkte Frequenz.		Steuert die Intensität der Effekt-Resonanz.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
Seite 02	HiDMP	0 – 10	Level	0 – 150		
	Steuert die Höhendämpfung des Effekt-Sounds.		Steuert den Ausgangspegel.			

015 AutoWah

Dieser Effekt variiert den Wah-Effekt in Abhängigkeit der Anschlagsstärke.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Sense	-10 – -1, 1 – 10 P	Reso	0 – 10	Dry	0 – 100
	Steuert die Empfindlichkeit des Effekts.		Steuert die Intensität des Resonanz-Sounds.		Steuert den Pegel des Original-Sounds.	
Seite 02	Level	0 – 150				
	Steuert den Ausgangspegel.					

016 Z Tron

Ähnelt einem Q-Tron Envelope Filter im LP-Modus.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Sense	-10 – -1, 1 – 10 P	Reso	0 – 10	Dry	0 – 100
	Steuert die Empfindlichkeit des Effekts.		Steuert die Intensität des Resonanz-Sounds.		Steuert den Pegel des Original-Sounds.	
Seite 02	Level	0 – 150				
	Steuert den Ausgangspegel.					

017 M-Filter

Dieser Hüllkurven-Filter im Stil eines MOOG MF-101 Tiefpass-Filters kann universell eingesetzt werden.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Freq	0 – 100 P	Sense	0 – 10	Reso	0 – 10
	Bestimmt die minimale Frequenz des Envelope-Filters.		Steuert die Effekt-Empfindlichkeit.		Steuert die Effekt-Resonanz.	
Seite 02	Type	HPF, BPF, LPF	Chara	2Pole, 4Pole	VLCTY	Fast, Slow
	Bestimmt den Filter-Typ.		Steuert den Anteil des gefilterten Signals.		Steuert die Geschwindigkeit der Filter-Bewegung.	
Seite 03	Bal	0 – 100	Level	0 – 150		
	Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.		Steuert den Ausgangspegel.			

018 A-Filter

Hierbei handelt es sich um ein Resonanz-Filter mit einer extremen Hüllkurve.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Sense	1 – 10 P	Peak	0 – 10	Mode	Up, Down
	Steuert die Empfindlichkeit des Effekts.		Steuert den Q-Faktor des Filters.		Steuert, ob der Filterbewegung nach oben oder unten verläuft.	
Seite 02	Dry	0 – 100	Level	0 – 150		
	Steuert den Pegel des Original-Sounds.		Steuert den Ausgangspegel.			

019 Cry

Dieser Effekt variiert den Klang wie ein Talking Modulator.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Range	1 – 10	Reso	0 – 10	Sense	-10 – -1, 1 – 10 P
	Steuert den Frequenzbereich, der mit dem Effekt bearbeitet wird.		Steuert die Intensität des modulierenden Resonanz-Sounds.		Steuert die Empfindlichkeit des Effekts.	
Seite 02	Bal	0 – 100	Level	0 – 150		
	Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.		Steuert den Ausgangspegel.			

020 Step

Dieser spezielle Effekt verändert den Sound stufenweise.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Depth	0 – 100	Rate	0 – 50 ♪ P	Reso	0 – 10
	Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Intensität des modulierenden Resonanz-Sounds.	
Seite 02	Shape	0 – 10	Level	0 – 150		
	Steuert die Hüllkurve des Effekts.		Steuert den Ausgangspegel.			

WEITER >>>

Effekt-Typen und -Parameter

021 SEQ FLTR

Dieser serielle Filter funktioniert so ähnlich wie das Z.Vex Seek-Wah.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Step	2–8	PTTRN	1–8	Speed	1–50 ♪ P
	Steuert die Anzahl der Effekt-Schritte.		Bestimmt das Effekt-Pattern.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.	
Seite 02	Shape	0 – 10	Reso	0 – 10	Level	0 – 150
	Steuert die Hüllkurve des Effekt-Sounds.		Steuert die Effekt-Resonanz.		Steuert den Ausgangspegel.	

022 RNDM FLTR

Bei diesem Effekt ändert sich der Klangcharakter nach dem Zufallsprinzip.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Speed	1–50 ♪ P	Range	0 – 100	Reso	0 – 10
	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert den Frequenzbereich des Effekts.		Steuert die Effekt-Resonanz.	
Seite 02	Type	HPF, BPF, LPF	Chara	2Pole, 4Pole	Bal	0 – 100
	Bestimmt den Filter-Typ.		Steuert den Anteil des gefilterten Signals.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
Seite 03	Level	0 – 150				
	Steuert den Ausgangspegel.					

023 Booster

Simulation des Xotic EP Boosters, der warm und kraftvoll klingt.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Gain	0 – 100 P	Bass	-10 – 10	Trebl	-10 – 10
	Steuert das Gain.		Steuert den Pegel im Bassbereich.		Steuert den Pegel im Höhenbereich.	
Seite 02	Level	0 – 150				
	Steuert den Ausgangspegel.					

024 OverDrive

Simuliert die ODB-3 Overdrive Bass Machine von Boss.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Gain	0 – 100 P	Tone	0 – 100	Level	0 – 150
	Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	Bal	0 – 100				
	Steuert das Verhältnis zwischen Original- und Effekt-Klang.					

025 Bass Muff

Simulation des Electro-Harmonix Bass Big Muff.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Gain	0 – 100 P	Tone	0 – 100	Level	0 – 150
	Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	Mode	NORM, BsBST	Bal	0 – 100		
	Dient zur Auswahl des Distortion-Modus.		Steuert das Verhältnis zwischen Original- und Effekt-Klang.			

026 T Scream

Simulation des Ibanez TS808, den viele Gitarristen als Booster schätzen und der Vorbild für unzählige Nachbauten ist.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Gain	0 – 100 P	Tone	0 – 100	Level	0 – 150
	Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	Bal	0 – 100				
	Steuert das Verhältnis zwischen Original- und Effekt-Klang.					

027 Dist 1

Simulation des Boss DS-1 Distortion-Pedals, eines echten Kassenschlagers.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Gain	0 – 100 P	Tone	0 – 100	Level	0 – 150
	Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	Bal	0 – 100				
	Steuert das Verhältnis zwischen Original- und Effekt-Klang.					

028 Squeak

Simulation der bekannten PROCO Rat, die für ihre dreckige Distortion bekannt ist.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Gain	0 – 100 P	Tone	0 – 100	Level	0 – 150
	Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	Bal	0 – 100				
	Steuert das Verhältnis zwischen Original- und Effekt-Klang.					

029 FuzzSmile

Simulation des Fuzz Face, das dank seines witzigen Designs und dem fetten Sound Rockgeschichte geschrieben hat.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Gain	0 – 100 P	Tone	0 – 100	Level	0 – 150
	Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	Bal	0 – 100				
	Steuert das Verhältnis zwischen Original- und Effekt-Klang.					

030 GreatMuff

Simulation des Electro-Harmonix Big Muff, das bei vielen Künstlern wegen seines fetten Fuzz-Sounds beliebt ist.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Gain	0 – 100 P	Tone	0 – 100	Level	0 – 150
	Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	Bal	0 – 100				
	Steuert das Verhältnis zwischen Original- und Effekt-Klang.					

031 MetalWRLD

Simulation des Boss Metal Zone, der sich durch langes Sustain und druckvolle Mitten auszeichnet.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Gain	0 – 100 P	Tone	0 – 100	Level	0 – 150
	Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	Bal	0 – 100				
	Steuert das Verhältnis zwischen Original- und Effekt-Klang.					

032 BassDrive

Simulation der unter Bassisten sehr beliebten Sansamp Bass Driver DI.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Bass	-10 – 10	Trebl	-10 – 10	Prese	-10 – 10
	Steuert den Pegel im Bassbereich.		Steuert den Pegel im Höhenbereich.		Steuert den Pegel im Präsenzenbereich.	
Seite 02	Gain	0 – 100 P	Blend	0 – 100	Level	0 – 150
	Steuert das Gain.		Steuert das Verhältnis zwischen Original- und Effekt-Klang.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 03	Mid	-10 – 10				
	Steuert den Pegel im Mittenbereich.					

033 D.I Plus

Simulation der MXR Bass D.I.+ mit einem cleanen und einem verzerrten Kanal.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Bass	-10 – 10	Trebl	-10 – 10	Prese	-10 – 10
	Steuert den Pegel im Bassbereich.		Steuert den Pegel im Mittenbereich.		Steuert den Pegel im Höhenbereich.	
Seite 02	Gain	0 – 100 P	Blend	0 – 100	Level	0 – 150
	Steuert das Gain.		Steuert das Verhältnis zwischen Original- und Effekt-Klang.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 03	Color	On/Off	CHAN	CLN / DIST		
	Schaltet den Preset-EQ an oder ab.		Schaltet zwischen cleanem und verzerrtem Kanal um.			

034 Bass BB

Simulation des Xotic Bass BB Preamp, der einen röhren-artigen, fetten Sound bietet.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Gain	0 – 100 P	Bass	-10 – 10	Trebl	-10 – 10
	Steuert das Gain.		Steuert den Pegel im Bassbereich.		Steuert den Pegel im Höhenbereich.	
Seite 02	Dry	0 – 100	Level	0 – 150		
	Steuert den Pegel des Original-Sounds.		Steuert den Ausgangspegel.			

035 DI5

Simulation der AVALON DESIGN U5 Preamps.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Gain	0 – 100	Tone	Off, 1 – 6	Level	0 – 150 P
	Steuert das Gain.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	HiCut	On/Off				
	Dämpft in der Stellung ON den Höhenbereich.					

WEITER >>>

Effekt-Typen und -Parameter

036 Bass Pre

Preamp-Modell mit halbparametrischem Equalizer in den Mitten.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
Seite 01	Bass	0 – 10	Trebl	0 – 10	Level	0 – 150	P
	Steuert den Pegel im Bassbereich.		Steuert den Pegel im Höhenbereich.		Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Mid	-10 – 10	Freq	100 Hz– 4,5 kHz			
	Steuert den Pegel im Mittenbereich.		Steuert die Scheitelfrequenz im Mittenbereich.				

037 AC Bs Pre

Preamp-Modell mit einem grafischen Equalizer.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
Seite 01	Gain	0 – 100	Depth	0 – 10	Level	0 – 150	P
	Steuert das Gain.		Steuert den Pegel im Bassbereich.		Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Bass	-10 – 10	L-Mid	-10 – 10	LM_F	32 Hz–6,3 kHz	
	Steuert den Pegel im Bassbereich.		Steuert den Pegel im unteren Mittenbereich.		Steuert die Scheitelfrequenz für L-Mid.		
Seite 03	Mid	-10 – 10	H-Mid	-10 – 10	Trebl	-10 – 10	
	Steuert den Pegel im Mittenbereich.		Steuert den Pegel im oberen Mittenbereich.		Steuert den Pegel im Höhenbereich.		

038 SVT

Simulation des ultimativen Rockbass-Amps Ampeg SVT.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
Seite 01	Bass	-10 – 10	Mid	-10 – 10	Trebl	-10 – 10	
	Steuert den Pegel im Bassbereich.		Steuert den Pegel im Mittenbereich.		Steuert den Pegel im Höhenbereich.		
Seite 02	Mid_F	32 Hz–6,3 kHz	Gain	0 – 100	Level	0 – 150	P
	Steuert die Scheitelfrequenz im Mittenbereich.		Steuert das Gain.		Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 03	Ultra	Off, Low, Hi, Both, Cut	CAB	Siehe Tabelle 1	Mix	0 – 100	
	Verstärkt den Höhen- und Bassbereich.		Dient zur Auswahl des Lautsprechers.		Steuert das Mischungsverhältnis des Signals hinter dem Preamp mit dem Signal hinter dem Lautsprecher.		

039 B-Man

Simulation des Fender Bassman 100.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
Seite 01	Bass	-10 – 10	Mid	-10 – 10	Trebl	-10 – 10	
	Steuert den Pegel im Bassbereich.		Steuert den Pegel im Mittenbereich.		Steuert den Pegel im Höhenbereich.		
Seite 02	Mid_F	32 Hz–6,3 kHz	Gain	0 – 100	Level	0 – 150	P
	Steuert die Scheitelfrequenz im Mittenbereich.		Steuert das Gain.		Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 03	Deep	On/Off	CAB	Siehe Tabelle 1	Mix	0 – 100	
	Steuert den Charakter im Bassbereich.		Dient zur Auswahl des Lautsprechers.		Steuert das Mischungsverhältnis des Signals hinter dem Preamp mit dem Signal hinter dem Lautsprecher.		

040 HRT3500

Simulation des für seine Aluminium-Kalotten berühmten Hartke HA3500.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
Seite 01	Bass	-10 – 10	Mid	-10 – 10	Trebl	-10 – 10	
	Steuert den Pegel im Bassbereich.		Steuert den Pegel im Mittenbereich.		Steuert den Pegel im Höhenbereich.		
Seite 02	Mid_F	32 Hz–6,3 kHz	Tube	0 – 100	Level	0 – 150	P
	Steuert die Scheitelfrequenz im Mittenbereich.		Steuert die Mischung zwischen dem Röhren- und Transistor-Sound.		Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 03	Comp	Off, 1 – 10	CAB	Siehe Tabelle 1	Mix	0 – 100	
	Steuert den Grad der Kompression.		Dient zur Auswahl des Lautsprechers.		Steuert das Mischungsverhältnis des Signals hinter dem Preamp mit dem Signal hinter dem Lautsprecher.		

041 SMR

Simulation des für seinen Hi-fi-Sound berühmten SWR SM-900.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3		
Seite 01	Bass	-10 – 10	Mid	-10 – 10	Trebl	-10 – 10	
	Steuert den Pegel im Bassbereich.		Steuert den Pegel im Mittenbereich.		Steuert den Pegel im Höhenbereich.		
Seite 02	Mid_F	32 Hz–6,3 kHz	Gain	0 – 100	Level	0 – 150	P
	Steuert die Scheitelfrequenz im Mittenbereich.		Steuert das Gain.		Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 03	ENHNC	0 – 10	CAB	Siehe Tabelle 1	Mix	0 – 100	
	Dieser Klangregler verändert die Frequenz und den Pegel abhängig von der Reglerposition.		Dient zur Auswahl des Lautsprechers.		Steuert das Mischungsverhältnis des Signals hinter dem Preamp mit dem Signal hinter dem Lautsprecher.		

042 Flip Top

Simulation des Ampeg B-15, der für den Motown-Sound der 1960-er steht.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Bass	-10 – 10	Mid	-10 – 10	Trebl	-10 – 10
	Steuert den Pegel im Bassbereich.		Steuert den Pegel im Mittenbereich.		Steuert den Pegel im Höhenbereich.	
Seite 02	Mid_F	32 Hz – 6,3 kHz	Gain	0 – 100 P	Level	0 – 150
	Steuert die Scheitelfrequenz im Mittenbereich.		Steuert das Gain.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 03	Ultra	Off, Low, Hi, Both	CAB	Siehe Tabelle 1	Mix	0 – 100
	Verstärkt den Höhen- und Bassbereich.		Dient zur Auswahl des Lautsprechers.		Steuert das Mischungsverhältnis des Signals hinter dem Preamp mit dem Signal hinter dem Lautsprecher.	

043 Acoustic

Simulation des für seine kräftigen Mitten bekannten Acoustic 360.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Bass	-10 – 10	Mid	-10 – 10	Trebl	-10 – 10
	Steuert den Pegel im Bassbereich.		Steuert den Pegel im Mittenbereich.		Steuert den Pegel im Höhenbereich.	
Seite 02	Mid_F	32 Hz – 6,3 kHz	Gain	0 – 100 P	Level	0 – 150
	Steuert die Scheitelfrequenz im Mittenbereich.		Steuert das Gain.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 03	Bright	On/Off	CAB	Siehe Tabelle 1	Mix	0 – 100
	Verstärkt in der Stellung ON den Höhenbereich.		Dient zur Auswahl des Lautsprechers.		Steuert das Mischungsverhältnis des Signals hinter dem Preamp mit dem Signal hinter dem Lautsprecher.	

044 Ag Amp

Simulation des für seinen kraftvollen Sound bekannten Aguilar DB750.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Bass	-10 – 10	Mid	-10 – 10	Trebl	-10 – 10
	Steuert den Pegel im Bassbereich.		Steuert den Pegel im Mittenbereich.		Steuert den Pegel im Höhenbereich.	
Seite 02	Mid_F	32 Hz – 6,3 kHz	Gain	0 – 100 P	Level	0 – 150
	Steuert die Scheitelfrequenz im Mittenbereich.		Steuert das Gain.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 03	Char	Off, Deep, Brght, Both	CAB	Siehe Tabelle 1	Mix	0 – 100
	Dient zur Auswahl einer der vier Preset-Klangeinstellungen.		Dient zur Auswahl des Lautsprechers.		Steuert das Mischungsverhältnis des Signals hinter dem Preamp mit dem Signal hinter dem Lautsprecher.	

045 Monotone

Simulation des POLYTONE MINI-BRUTE III mit seinen ausgeprägten Mitten, der häufig von Jazzmusikern benutzt wird.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Bass	-10 – 10	Mid	-10 – 10	Trebl	-10 – 10
	Steuert den Pegel im Bassbereich.		Steuert den Pegel im Mittenbereich.		Steuert den Pegel im Höhenbereich.	
Seite 02	Mid_F	32 Hz – 6,3 kHz	Gain	0 – 100 P	Level	0 – 150
	Steuert die Scheitelfrequenz im Mittenbereich.		Steuert das Gain.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 03	Char	Dark, Brght, Flat	CAB	Siehe Tabelle 1	Mix	0 – 100
	Dient zur Auswahl einer der drei Preset-Klangeinstellungen.		Dient zur Auswahl des Lautsprechers.		Steuert das Mischungsverhältnis des Signals hinter dem Preamp mit dem Signal hinter dem Lautsprecher.	

046 SuperB

Simulation des Marshall Super Bass, der Rockgeschichte geschrieben hat.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Bass	-10 – 10	Mid	-10 – 10	Trebl	-10 – 10
	Steuert den Pegel im Bassbereich.		Steuert den Pegel im Mittenbereich.		Steuert den Pegel im Höhenbereich.	
Seite 02	Mid_F	32 Hz – 6,3 kHz	Gain	0 – 100 P	Level	0 – 150
	Steuert die Scheitelfrequenz im Mittenbereich.		Steuert das Gain.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 03	Prese	0 – 10	CAB	Siehe Tabelle 1	Mix	0 – 100
	Steuert den Pegel im Präsenzenbereich.		Dient zur Auswahl des Lautsprechers.		Steuert das Mischungsverhältnis des Signals hinter dem Preamp mit dem Signal hinter dem Lautsprecher.	

WEITER >>>

Effekt-Typen und -Parameter

047 G-Krueger

Simulation des berühmten Metal-Bassverstärkers Gallien-Krueger 800RB aus den 1980-ern.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Bass	-10 – 10	Mid	-10 – 10	Trebl	-10 – 10
	Steuert den Pegel im Bassbereich.		Steuert den Pegel im Mittenbereich.		Steuert den Pegel im Höhenbereich.	
Seite 02	Mid_F	32 Hz – 6,3 kHz	Gain	0 – 100 P	Level	0 – 150
	Steuert die Scheitelfrequenz im Mittenbereich.		Steuert das Gain.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 03	Color	Off, Low, Mid, Hi	CAB	Siehe Tabelle 1	Mix	0 – 100
	Steuert die Preset-Klangeinstellung.		Dient zur Auswahl des Lautsprechers.		Steuert das Mischungsverhältnis des Signals hinter dem Preamp mit dem Signal hinter dem Lautsprecher.	

048 Heaven

Simulation des Eden WT-800, der sich für ganz unterschiedliche Stilistiken eignet.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Bass	-10 – 10	Mid	-10 – 10	Trebl	-10 – 10
	Steuert den Pegel im Bassbereich.		Steuert den Pegel im Mittenbereich.		Steuert den Pegel im Höhenbereich.	
Seite 02	Mid_F	32 Hz – 6,3 kHz	Gain	0 – 100 P	Level	0 – 150
	Steuert die Scheitelfrequenz im Mittenbereich.		Steuert das Gain.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 03	ENHNC	0 – 10	CAB	Siehe Tabelle 1	Mix	0 – 100
	Dieser Klangregler verändert die Frequenz und den Pegel abhängig von der Reglerposition.		Dient zur Auswahl des Lautsprechers.		Steuert das Mischungsverhältnis des Signals hinter dem Preamp mit dem Signal hinter dem Lautsprecher.	

049 Mark B

Simulation des Markbass Little Mark III aus Italien.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Bass	-10 – 10	Mid	-10 – 10	Trebl	-10 – 10
	Steuert den Pegel im Bassbereich.		Steuert den Pegel im Mittenbereich.		Steuert den Pegel im Höhenbereich.	
Seite 02	Mid_F	32 Hz – 6,3 kHz	Gain	0 – 100 P	Level	0 – 150
	Steuert die Scheitelfrequenz im Mittenbereich.		Steuert das Gain.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 03	Color	0 – 6	CAB	Siehe Tabelle 1	Mix	0 – 100
	Steuert den Bass- und Höhenbereich aus.		Dient zur Auswahl des Lautsprechers.		Steuert das Mischungsverhältnis des Signals hinter dem Preamp mit dem Signal hinter dem Lautsprecher.	

050 Tremolo

Dieser Effekt variiert die Lautstärke periodisch.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Depth	0 – 100	Rate	0 – 50 ♪ P	Level	0 – 150
	Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsrate.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	Wave	UP 0 – UP 9, DWN 0 – DWN 9, TRI 0 – TRI 9				
	Bestimmt die Modulationswellenform.					

051 Slicer

Bei diesem Effekt wird das Eingangssignal in einzelne Abschnitte zerlegt, wodurch ein rhythmischer Klangeffekt erreicht wird.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	PTTRN	1–20	Speed	1–50 ♪	Bal	0 – 100 P
	Bestimmt das Effekt-Pattern.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
Seite 02	THRSH	0 – 50	Level	0 – 150		
	Steuert den Effekt-Schwellwert.		Steuert den Ausgangspegel.			

052 4-Phaser

Dieser vierstufige Phaser erzeugt einen schwirrenden Sound.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Rate	0 – 50 ♪ P	Reso	-10 – 10	Level	0 – 150
	Steuert die Modulationsrate.		Steuert die Intensität des Effekt-Charakters.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	LoCut	Off – 800 Hz				
	Bestimmt die Cut-Frequenz im Bassbereich des Effekt-Sounds.					

053 8-Phaser

Dieser achtstufige Phaser erzeugt einen schwirrenden Sound. Im Vergleich zum 4-Stage Phaser ist der Sound detaillierter.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Rate	0 – 50 ♪ P	Reso	-10 – 10	Level	0 – 150
	Steuert die Modulationsrate.		Steuert die Intensität des Effekt-Charakters.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	LoCut	Off – 800 Hz				
	Bestimmt die Cut-Frequenz im Bassbereich des Effekt-Sounds.					

054 The Vibe

Dieser Vibe-Sound erzeugt einen einmaligen, pulsierenden Klang.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Speed	0 – 50 P	Depth	0 – 100	Bias	0 – 100
	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Modulationstiefe.		Bestimmt die Übersteuerung der Modulationswellenform.	
Seite 02	Wave	0 – 100	Mode	VIBRT, CHORS	Level	0 – 150
	Steuert die Modulationswellenform.		Legt als Effekt entweder Vibrato oder Chorus fest.		Steuert den Ausgangspegel.	

055 DuoPhase

Dieser Effekt verwendet zwei Phaser gleichzeitig.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	RateA	1–50 ♪ P	RateB	1–50, SyncA, RvrsA	Level	0 – 150
	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit von LFO A.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit von LFO B.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	ResoA	0 – 10	ResoB	0 – 10	Link	Seri, Para, STR
	Steuert die Modulationsresonanz von LFO A.		Steuert die Modulationsresonanz von LFO B.		Steuert, wie die beiden Phaser verkoppelt sind.	
Seite 03	DPT_A	1–100	DPT_B	1–100		
	Steuert die Modulationstiefe von LFO A.		Steuert die Modulationstiefe von LFO B.			

056 WarpPhase

Dieser Phaser moduliert das Signal nur in eine Richtung.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Speed	1–50 ♪ P	Reso	0 – 10	Level	0 – 150
	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Effekt-Resonanz.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	DRCTN	Go, Back				
	Steuert die Richtung der Modulation.					

057 Chorus

Dieser Effekt mischt ein transponiertes Signal zum Originalsignal dazu, um einen lebendigeren, kräftigeren Klang zu erzeugen.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Depth	0 – 100	Rate	1–50	Mix	0 – 100 P
	Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
Seite 02	LoCut	Off – 800 Hz	Level	0 – 150	PreD	On/Off
	Definiert den Cutoff-Punkt im Bassbereich des Effekt-Sounds.		Steuert den Ausgangspegel.		Schaltet das Pre-Delay an oder ab.	

058 Detune

Die Mischung eines leicht transponierten Signals mit dem Originalsignal erzeugt bei diesem Effekt-Typ einen subtilen Chorus-Effekt.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Prozent	-50 – 50	PreD	0 – 50	Mix	0 – 100 P
	Steuert die Transponierung in Cent-Schritten (1 Cent = 1/100-stel eines Halbtons).		Steuer das Pre-Delay des Effekts.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
Seite 02	Tone	0 – 10	Level	0 – 150	LoCut	Off – 800 Hz
	Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.		Bestimmt die Cut-Frequenz im Bassbereich des Effekt-Sounds.	

059 VintageCE

Simulation des BOSS CE-1.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Comp	0 – 9	Rate	1–50	Mix	0 – 100 P
	Steuert die Empfindlichkeit des Kompressors.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
Seite 02	Level	0 – 150				
	Steuert den Ausgangspegel.					

WEITER >>>

Effekt-Typen und -Parameter

060 StereoCho

Hierbei handelt es sich um einen sehr transparenten Stereo-Chorus.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Depth	0 – 100	Rate	1–50	Mix	0 – 100 P
	Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
Seite 02	LoCut	Off – 800 Hz	Level	0 – 150		
	Definiert den Cutoff-Punkt im Bassbereich des Effekt-Sounds.		Steuert den Ausgangspegel.			

061 Ensemble

Hierbei handelt es sich um ein Chorus-Ensemble mit dreidimensionalen Verschiebungen.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Depth	0 – 100	Rate	1–50	Mix	0 – 100 P
	Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
Seite 02	Tone	0 – 10	Level	0 – 150		
	Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.			

062 VinFLNGR

Analoger Flanger-Sound im Stil eines MXR M-117R.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Depth	0 – 100	Rate	0 – 50 ♪ P	Reso	-10 – -1, 0,1 – 10
	Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Intensität der Modulationsresonanz.	
Seite 02	PreD	0 – 50	Mix	0 – 100	Level	0 – 150
	Steuer das Pre-Delay des Effekts.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 03	LoCut	Off – 800 Hz				
	Bestimmt die Cutoff-Frequenz im Bassbereich des Effekt-Sounds.					

063 Flanger

Hierbei handelt es sich um einen Jet-Sound im Stil eines ADA-Flangers.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Depth	0 – 100	Rate	0 – 50 ♪ P	Reso	-10 – -1, 0,1 – 10
	Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Intensität der Modulationsresonanz.	
Seite 02	PreD	0 – 50	Mix	0 – 100	Level	0 – 150
	Steuer das Pre-Delay des Effekts.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 03	LoCut	Off – 800 Hz				
	Bestimmt die Cutoff-Frequenz im Bassbereich des Effekt-Sounds.					

064 DynaFLNGR

Bei diesem dynamischen Flanger wird die Effektlautstärke abhängig vom Pegel des Eingangssignals verändert.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Depth	0 – 100	Rate	0 – 50 ♪ P	Sense	-10 – -1, 1 – 10
	Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Empfindlichkeit des Effekts.	
Seite 02	Reso	-10 – -1, 0,1 – 10	Level	0 – 150		
	Steuert die Intensität der Modulationsresonanz.		Steuert den Ausgangspegel.			

065 Vibrato

Dieser Effekt sorgt für ein automatisches Vibrato.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Depth	0 – 100	Rate	0 – 50 ♪ P	Bal	0 – 100
	Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
Seite 02	Tone	0 – 10	Level	0 – 150		
	Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.			

066 Octave

Dieser Effekt transponiert das Signal eine Oktave unter den Originalsound.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Oct	0 – 100 P	Dry	0 – 100	Tone	0 – 10
	Steuert den Pegel der um eine Oktave tieferen Version.		Steuert den Pegel des Original-Sounds.		Steuert die Klangqualität der um eine Oktave tieferen Dopplung.	
Seite 02	Low	0 – 10	Mid	0 – 10	Level	0 – 150
	Steuert den Pegel im Bassbereich.		Steuert den Pegel im Mittenbereich.		Steuert den Ausgangspegel.	

067 PitchSHFT

Dieser Effekt transponiert die Tonhöhe nach oben oder unten.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Shift	-12—1, 0, 1–12, 24	Tone	0 – 10	Bal	0 – 100 P
	Bestimmt das Detune-Intervall in Halbtönen. Die Option „0“ sorgt für einen Verstimmungseffekt.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
Seite 02	Fine	-25 – -1, 0, 1 – 25	Level	0 – 150		
	Erlaubt eine Feinanpassung der Transposition in Prozent (1/100-stel Halbton).		Steuert den Ausgangspegel.			

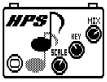
068 MonoPitch

Dieser Pitch-Shifter ist für monophone Sounds (Single-Notes) geeignet.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Shift	-12—1, 0, 1–12, 24	Tone	0 – 10	Bal	0 – 100 P
	Bestimmt das Detune-Intervall in Halbtönen. Die Option „0“ sorgt für einen Verstimmungseffekt.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
Seite 02	Fine	-25 – -1, 0, 1 – 25	Level	0 – 150		
	Erlaubt eine Feinanpassung der Transposition in Prozent (1/100-stel Halbton).		Steuert den Ausgangspegel.			

069 H.P.S

Dieser intelligente Pitch Shifter transponiert den Sound abhängig vom Grundton und der Skala.



	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Skala	-6, -5, -4, -3, -m, m, 3, 4, 5, 6 (Siehe Tabelle 2)	Tonart	C, C#, D, D#, E, F, F#, G, G#, A, A#, B	Mix	0 – 100 P
	Legt die Tonhöhe des dem Originalsignal zugemischten, transponierten Effekt-Sounds fest.		Legt die Tonika (Grundton) der benutzten Skala fest.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
Seite 02	Tone	0 – 10	Level	0 – 150		
	Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.			

070 BendCho

Verstimmt die Tonhöhe, wobei das Eingangssignal als Trigger dient und die Noten einzeln bearbeitet werden.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Depth	0 – 100	Time	0 – 50 P	Bal	0 – 100
	Bestimmt die Effekttiefe.		Bestimmt die Zeit, bevor der Effekt einsetzt.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
Seite 02	Mode	Up, Down	Tone	0 – 10	Level	0 – 150
	Steuert die Pitch-Richtung.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	

071 RingMod

Dieser Effekt erzeugt einen metallisch klirrenden Sound. Mit dem Parameter „Freq“ können Sie drastische Klangänderungen erzeugen.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Freq	1–50 P	Tone	0 – 10	Bal	0 – 100
	Steuert die Modulationsfrequenz.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
Seite 02	Level	0 – 150				
	Steuert den Ausgangspegel.					

072 BitCrush

Dieser Effekt erzeugt einen Lo-Fi-Sound.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Bit	4–16	SMPL	0 – 50 P	Bal	0 – 100
	Steuert die Bit-Tiefe.		Steuert die Samplingrate.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
Seite 02	Tone	0 – 10	Level	0 – 150		
	Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.			

073 Bomber

Dieser Effekt erzeugt beim Picking einen explosiven Sound. FS Trigger

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	PTTRN	HndGn, Arm, Bomb, Thndr	Decay	1–100 P	Bal	0 – 100
	Legt den Sound-Typ des Effekts fest.		Steuert die Länge des Reverbs.		Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.	
Seite 02	THRSH	0 – 50	Power	0 – 30	Tone	0 – 10
	Steuert den Effekt-Schwellwert.		Steuert die Stärke des Plosiv-Klangs.		Steuert die Klangfarbe.	
Seite 03	Level	0 – 150				
	Steuert den Ausgangspegel.					

WEITER >>>

Effekt-Typen und -Parameter

074 MonoSyn

Dieser Effekt erzeugt den Sound eines monophonen Bass-Synthesizers (für Einzelnoten), der die Tonhöhe des Eingangssignals ausliest.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Decay	0 – 100	Wave	Saw, Pulse, PWM	Reso	0 – 10
	Steuert das Maß der Klangänderung.		Schaltet die Wellenform zwischen „Saw“ (Sägezahn), „Pulse“ (Rechteckwelle) oder PWM (Pulsbreitenmodulation für fettere Sounds) um.		Steuert die Intensität des Effekt-Charakters.	
Seite 02	Synth	0 – 100	Dry	0 – 100 P	Level	0 – 150
	Steuert den Synthesizer-Pegel.		Steuert den Original-Pegel.		Steuert den Ausgangspegel.	

075 StdSyn

ZOOM originaler Bass-Synthesizer-Sound.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Sense	0 – 100	Sound	1 – 4	Tone	0 – 10
	Steuert die Empfindlichkeit der Trigger-Erkennung.		Dient zur Auswahl einer Synthesizer-Variation.		Steuert die tonale Qualität des Sounds.	
Seite 02	Synth	0 – 100	Dry	0 – 100 P	Level	0 – 150
	Steuert den Synthesizer-Pegel.		Steuert den Original-Pegel.		Steuert den Ausgangspegel.	

076 SynTlk

Dieser Effekt erzeugt einen Synthesizer-Sound, der einem Talking Modulator ähnelt, der Vokale generiert.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Decay	0 – 100	Type	iA, UE, UA, oA	Tone	0 – 10
	Steuert das Maß der Klangänderung.		Dient zur Auswahl einer Vokal-Variation.		Steuert die tonale Qualität des Sounds.	
Seite 02	Synth	0 – 100	Dry	0 – 100 P	Level	0 – 150
	Steuert den Synthesizer-Pegel.		Steuert den Original-Pegel.		Steuert den Ausgangspegel.	

077 V-Syn

Dieser Effekt erzeugt einen Vintage-Bass-Synthesizer-Sound.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Decay	0 – 100	Sense	0 – 30	Range	-10 – 10
	Steuert das Maß der Klangänderung.		Steuert die Empfindlichkeit der Trigger-Erkennung.		Steuert den Bereich für den Filter-Shift.	
Seite 02	Synth	0 – 100	Dry	0 – 100 P	Level	0 – 150
	Steuert den Synthesizer-Pegel.		Steuert den Original-Pegel.		Steuert den Ausgangspegel.	

078 4VoiceSyn

Dieser Effekt-Typ fügt einzelnen, auf dem Bass gespielten Noten Synthesizer-Harmonisierungen hinzu. Die Art der Harmonisierung hängt von den Parametern Mode und Scale ab.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	ATTCK	0 – 10	Mode	1 – 9	Scale	1, 2
	Steuert die Attack-Rate des Synthesizer-Sounds.		Dient zur Auswahl der Harmonisierung 1 - 9. (Siehe Tabelle 4)		Dient zur Auswahl einer Harmonie-Variation. Für jeden der Modi 1 - 9 stehen zwei Zwischen zur Verfügung. (Siehe Tabelle 4)	
Seite 02	Synth	0 – 100	Dry	0 – 100 P	Level	0 – 150
	Steuert den Synthesizer-Pegel.		Steuert den Original-Pegel.		Steuert den Ausgangspegel.	

079 Z-Syn

Dieser Bass-Synthesizer-Sound sorgt für fette, analoge Synth-Sounds.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Wave	Saw, Sqr	Decay	0 – 100 P	Tone	0 – 10
	Dient zur Auswahl der Wellenform.		Steuert die Geschwindigkeit der Klangmodulation.		Steuert die Klangfarbe.	
Seite 02	Freq	0 – 10	Range	0 – 20	Reso	0 – 20
	Steuert die Cutoff-Frequenz des Tiefpass-Filters.		Steuert den Anteil der Modulation der Cutoff-Frequenz.		Steuert die Intensität der Filterresonanz.	
Seite 03	Synth	0 – 100	Dry	0 – 100	Level	0 – 150
	Steuert den Synthesizer-Pegel.		Steuert den Original-Pegel.		Steuert den Ausgangspegel.	

080 Z-Organ

Dieser Effekt simuliert den Klang einer Orgel.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Upper	0 – 100 P	Lower	0 – 100	Dry	0 – 100
	Steuert den Pegel in den Höhen.		Steuert den Pegel in den Bässen.		Steuert den Pegel des Original-Sounds.	
Seite 02	HPF	0 – 10	LPF	0 – 10	Level	0 – 150
	Steuert die Cutoff-Frequenz des Hochpassfilters.		Steuert die Cutoff-Frequenz des Tiefpassfilters.		Steuert den Ausgangspegel.	

081 Defret

Verwandelt den Sound jeder Bassgitarre in einen Fretless-Bass-Sound.

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Sense	0 – 30		Color	1 – 10		Level	0 – 150	
	Steuert die Empfindlichkeit des Effekts.			Steuert den harmonischen Anteil im Sound. Höhere Werte sorgen für einen stärkeren Effekt-Charakter.			Steuert den Ausgangspegel.		
Seite 02	Tone	1 – 50	P						
	Steuert die tonale Qualität des Sounds.								

082 Delay

Dieses lange Delay bietet eine maximale Verzögerung von 5000 ms.

FS: Hold, InputMute

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Time	1–5000	♪	F.B	0 – 100		Mix	0 – 100	P
	Bestimmt die Delay-Zeit.			Regelt den Feedback-Wert.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	HiDMP	0 – 10		P-P	MONO, P-P		Level	0 – 150	
	Bestimmt die Höhendämpfung im Delay-Sound.			Schaltet den Delay-Ausgang zwischen Mono und Ping-Pong um.			Steuert den Ausgangspegel.		

083 TapeEcho

Dieser Effekt simuliert ein Tape-Echo. Durch Änderung des „Time"-Parameters ändert sich die Tonhöhe der Echos.

FS: InputMute

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Time	1–2000	♪ P	F.B	0 – 100		Mix	0 – 100	
	Bestimmt die Delay-Zeit.			Regelt den Feedback-Wert.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	HiDMP	0 – 10		Level	0 – 150				
	Bestimmt die Höhendämpfung im Delay-Sound.			Steuert den Ausgangspegel.					

084 ModDelay

Dieses Delay kann moduliert werden.

FS: InputMute

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Time	1–2000	♪	F.B	0 – 100		Mix	0 – 100	
	Bestimmt die Delay-Zeit.			Regelt den Feedback-Wert.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	Rate	1–50	P	Level	0 – 150		Depth	0 – 100	
	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.			Steuert den Ausgangspegel.			Steuert die Modulationstiefe.		

085 AnalogDly

Hierbei handelt es sich um eine Simulation eines analogen Delays mit einer maximalen Verzögerung von 5000 ms.

FS: Hold, InputMute

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Time	1–5000	♪	F.B	0 – 100		Mix	0 – 100	P
	Bestimmt die Delay-Zeit.			Regelt den Feedback-Wert.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	HiDMP	0 – 10		P-P	MONO, P-P		Level	0 – 150	
	Bestimmt die Höhendämpfung im Delay-Sound.			Schaltet den Delay-Ausgang zwischen Mono und Ping-Pong um.			Steuert den Ausgangspegel.		

086 ReverseDL

Hierbei handelt es sich um eine Reverse Delay mit einer maximalen Verzögerung von 2500 ms.

FS: Hold, InputMute

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Time	10 – 2500	♪	F.B	0 – 100		Bal	0 – 100	P
	Bestimmt die Delay-Zeit.			Regelt den Feedback-Wert.			Steuert das Mischungsverhältnis zwischen Original- und Effektsound.		
Seite 02	HiDMP	0 – 10		Level	0 – 150				
	Bestimmt die Höhendämpfung im Delay-Sound.			Steuert den Ausgangspegel.					

087 MultiTapD

Dieser Effekt erzeugt verschiedene Delays mit unterschiedlichen Delay-Zeiten.

FS: InputMute

	Regler 1			Regler 2			Regler 3		
Seite 01	Time	1–3000	♪	PTTRN	1–8		Mix	0 – 100	P
	Bestimmt die Delay-Zeit.			Legt als Tap Pattern einen bestimmten oder zufälligen Rhythmus fest.			Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.		
Seite 02	Tone	0 – 10		Level	0 – 150				
	Steuert die Klangfarbe.			Steuert den Ausgangspegel.					

WEITER >>>

Effekt-Typen und -Parameter

088 DynaDelay

Bei diesem dynamischen Delay wird die Effektlautstärke abhängig vom Pegel des Eingangssignals verändert.

FS: InputMute

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Time	1–2000 ♪	Sense	-10 – -1, 1 – 10	Mix	0 – 100 P
	Bestimmt die Delay-Zeit.		Regelt die Empfindlichkeit des Effekts.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
Seite 02	F.B	0 – 100	Level	0 – 150		
	Regelt den Feedback-Wert.		Steuert den Ausgangspegel.			

089 FilterDly

Dieser Effekt erzeugt einen verzögerten Klang (Delay).

FS: InputMute

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Time	1–2000 ♪	F.B	0 – 100	Mix	0 – 100
	Bestimmt die Delay-Zeit.		Regelt den Feedback-Wert.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
Seite 02	Rate	1–50 P	Depth	0 – 100	Reso	0 – 10
	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Modulationstiefe.		Steuert die Intensität der Modulationsresonanz.	
Seite 03	Level	0 – 150				
	Steuert den Ausgangspegel.					

090 PitchDly

Bei diesem Effekt wird dem verzögerten Signal ein transponiertes Signal hinzugefügt.

FS: InputMute

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Time	1–2000	Pitch	-12–12 P	Mix	0 – 100
	Bestimmt die Delay-Zeit.		Steuert den Pegel des dem verzögerten Signal hinzugefügten transponierten Signals.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
Seite 02	F.B	0 – 100	Tone	0 – 10	Level	0 – 150
	Regelt den Feedback-Wert.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	

091 StereoDly

Bei diesem Stereo-Delay lassen sich die Delay-Zeiten im rechten und linken Kanal getrennt einstellen.

FS: InputMute

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	TimeL	1–2000 ♪	TimeR	1–2000 ♪	Mix	0 – 100 P
	Steuert die Delay-Zeit im linken Delay-Kanal.		Steuert die Delay-Zeit im rechten Delay-Kanal.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
Seite 02	LchFB	0 – 100	RchFB	0 – 100	Level	0 – 150
	Steuert das Delay-Feedback im linken Delay-Kanal.		Steuert das Delay-Feedback im rechten Delay-Kanal.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 03	LchLv	0 – 100	RchLv	0 – 100		
	Steuert die Delay-Lautstärke im linken Delay-Kanal.		Steuert die Delay-Lautstärke im rechten Delay-Kanal.			

092 PhaseDly

Dieser Effekt bearbeitet das verzögerte Signal mit einem Phaser.

FS: InputMute

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Time	1–2000 ♪	F.B	0 – 100	Mix	0 – 100
	Bestimmt die Delay-Zeit.		Regelt den Feedback-Wert.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
Seite 02	Rate	1–50 P	Color	4 STG, 8 STG, inv 4, inv 8	Level	0 – 150
	Steuert die Modulationsgeschwindigkeit.		Steuert die Klangfarbe des Effekt-Typs.		Steuert den Ausgangspegel.	

093 TrgHldDly

Das „Sample-and-Hold"-Delay wird über den Anschlag getriggert.

FS: InputMute

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Time	10 – 1000	Duty	25–100	Mix	0 – 100 P
	Bestimmt die Delay-Zeit.		Bestimmt die Dauer des Sample-and-Hold-Sounds.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
Seite 02	THRSH	0 – 30	Level	0 – 150		
	Steuert den Effekt-Schwellwert.		Steuert den Ausgangspegel.			

094 HD Reverb

Hierbei handelt es sich um ein hochauflösendes Reverb.

FS: InputMute

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Decay	0 – 100	Tone	0 – 10	Mix	0 – 100 P
	Steuert die Reverb-Dauer.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
Seite 02	PreD	1–200	HPF	0 – 10	Level	0 – 150
	Bestimmt das Delay zwischen dem Originalsignal und dem Reverb-Klang.		Steuert die Cutoff-Frequenz des Hochpassfilters.		Steuert den Ausgangspegel.	

095 Hall	Dieses Reverb simuliert die Akustik einer Konzerthalle.			FS	InputMute
		Regler 1	Regler 2	Regler 3	
	Seite 01	Decay 1–30	Tone 0 – 10	Mix 0 – 100	P
		Steuert die Reverb-Dauer.	Steuert die Klangfarbe.	Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
	Seite 02	PreD 1–100	Level 0 – 150		
		Bestimmt das Delay zwischen dem Einspeisen des Originalsignals und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.	Steuert den Ausgangspegel.		

096 Room	Dieses Reverb simuliert die Akustik in einem Raum.			FS	InputMute
		Regler 1	Regler 2	Regler 3	
	Seite 01	Decay 1–30	Tone 0 – 10	Mix 0 – 100	P
		Steuert die Reverb-Dauer.	Steuert die Klangfarbe.	Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
	Seite 02	PreD 1–100	Level 0 – 150		
		Bestimmt das Delay zwischen dem Einspeisen des Originalsignals und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.	Steuert den Ausgangspegel.		

097 TiledRoom	Dieses Reverb simuliert die Akustik in einem gekachelten Raum.			FS	InputMute
		Regler 1	Regler 2	Regler 3	
	Seite 01	Decay 1–30	Tone 0 – 10	Mix 0 – 100	P
		Steuert die Reverb-Dauer.	Steuert die Klangfarbe.	Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
	Seite 02	PreD 1–100	Level 0 – 150		
		Bestimmt das Delay zwischen dem Einspeisen des Originalsignals und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.	Steuert den Ausgangspegel.		

098 Spring	Dieses Reverb simuliert einen Federhall.			FS	InputMute
		Regler 1	Regler 2	Regler 3	
	Seite 01	Decay 1–30	Tone 0 – 10	Mix 0 – 100	P
		Steuert die Reverb-Dauer.	Steuert die Klangfarbe.	Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
	Seite 02	PreD 1–100	Level 0 – 150		
		Bestimmt das Delay zwischen dem Einspeisen des Originalsignals und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.	Steuert den Ausgangspegel.		

099 Arena	Dieses Reverb simuliert die Akustik einer großen Halle wie einer Sport-Arena.			FS	InputMute
		Regler 1	Regler 2	Regler 3	
	Seite 01	Decay 1–30	Tone 0 – 10	Mix 0 – 100	P
		Steuert die Reverb-Dauer.	Steuert die Klangfarbe.	Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
	Seite 02	PreD 1–100	Level 0 – 150		
		Bestimmt das Delay zwischen dem Einspeisen des Originalsignals und dem Einsetzen des Reverb-Klangs.	Steuert den Ausgangspegel.		

100 EarlyRef	Dieser Effekt reproduziert die Early Reflections des Reverbs.				
		Regler 1	Regler 2	Regler 3	
	Seite 01	Decay 1–30	Shape -10 – 10	Mix 0 – 100	P
		Steuert die Reverb-Dauer.	Steuert die Hüllkurve des Effekts.	Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
	Seite 02	Tone 0 – 10	Level 0 – 150		
		Steuert die Klangfarbe.	Steuert den Ausgangspegel.		

101 Air	Dieser Effekt bildet die Ambience in einem Raum nach, um räumliche Tiefe zu erzielen.				
		Regler 1	Regler 2	Regler 3	
	Seite 01	Size 1–100	Tone 0 – 10	Mix 0 – 100	P
		Bestimmt die Größe des Raums.	Steuert die Klangfarbe.	Steuert den Effektanteil, der mit dem Originalsignal gemischt wird.	
	Seite 02	Ref 0 – 10	Level 0 – 150		
		Steuert den Anteil der Wand-Reflexionen.	Steuert den Ausgangspegel.		

WEITER >>>

102 Comp+Dist

Dieser Effekt ist eine Kombination aus Kompressor und Distortion.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	THRSH	0 – 50	Gain	0 – 100 P	Level	0 – 150
	Legt den Signalpegel fest, ab dem der Kompressor aktiviert wird.		Steuert das Gain.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	Dry	0 – 100	Tone	0 – 100	Ratio	1 – 10
	Steuert den Original-Pegel.		Steuert die Klangfarbe.		Bestimmt die Kompressor-Ratio.	
Seite 03	ATTCK	1 – 10				
	Steuert die Kompressor-Attack.					

103 Oct+Dist

Dieser Effekt ist eine Kombination aus Oktaver und Distortion.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Oct	0 – 100 P	Gain	0 – 100	Level	0 – 150
	Steuert den um eine Oktave tieferen Effekt-Sound aus.		Steuert das Gain.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	Dry	0 – 100	Tone	0 – 100	Chain	Befr/Aftr
	Steuert den Original-Pegel.		Steuert die Klangfarbe.		Bestimmt den Einschleifpunkt der Distortion.	

104 Awah+Dist

Dieser Effekt ist eine Kombination aus Auto-Wah und Distortion.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Sense	-10 – -1, 1 – 10	Gain	0 – 100 P	Level	0 – 150
	Steuert die Empfindlichkeit des Effekts.		Steuert das Gain.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	Dry	0 – 100	Tone	0 – 100	Reso	0 – 10
	Steuert den Original-Pegel.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert die Intensität des Resonanz-Sounds.	
Seite 03	Chain	Befr/Aftr				
	Bestimmt den Einschleifpunkt der Distortion.					

105 Comp+AWah

Dieser Effekt ist eine Kombination aus Kompressor und Auto Wah.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	THRSH	0 – 50	Sense	-10 – -1, 1 – 10 P	Level	0 – 150
	Legt den Signalpegel fest, ab dem der Kompressor aktiviert wird.		Steuert die Empfindlichkeit des Effekts.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	Dry	0 – 100	Reso	0 – 10	Ratio	1 – 10
	Steuert den Original-Pegel.		Steuert die Intensität des Resonanz-Sounds.		Bestimmt die Kompressor-Ratio.	
Seite 03	ATTCK	1 – 10				
	Steuert die Kompressor-Attack.					

106 PH+Dist

Dieser Effekt kombiniert einen Phaser mit Distortion im Stil des Roland JET PHASER.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Gain	0 – 100	Mode	1 – 4	Reso	0 – 10
	Steuert das Gain.		Dient zur Auswahl des Jet-Sound-Modus.		Steuert die Intensität des Effekt-Charakters.	
Seite 02	Rate	0 – 50 P	Tone	0 – 10	Level	0 – 150
	Steuert die Modulationsrate.		Steuert die Klangfarbe.		Steuert den Ausgangspegel.	

107 PedalVox

Simuliert ein Vox Vintage-Wah-Pedal.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Freq	1–50 P	DryMX	0 – 100	Level	0 – 150
	Steuert die verstärkte Frequenz.		Steuert die Mischung mit dem unbearbeiteten Signal.		Steuert den Ausgangspegel.	

108 PedalWah

Hierbei handelt es sich um einen Pedal-Wah-Effekt für Bassgitarren.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Freq	1 – 50 P	DryMX	0 – 100	Level	0 – 150
	Bestimmt, welche Frequenz betont wird.		Steuert die Mischung mit dem unbearbeiteten Signal.		Steuert den Ausgangspegel.	

109 PDL Reso

Wah-Pedal mit intensivem Charakter.

	Regler 1		Regler 2		Regler 3	
Seite 01	Freq	1 – 50 P	Reso	0 – 10	Level	0 – 150
	Steuert die verstärkte Frequenz.		Steuert die Intensität des Effekt-Charakters.		Steuert den Ausgangspegel.	
Seite 02	DryMX	0 – 100				
	Steuert den Mixanteil des Originals.					

110 PDL Pitch	Bei diesem Effekt lässt sich mit einem Expression-Pedal die Transponierung in Echtzeit steuern.											
		Regler 1				Regler 2				Regler 3		
	Seite 01	Color	1–9 (Siehe Tabelle 3)			Tone	0 – 10			Bend	0 – 100		P
		Ordnet das Expression-Pedal der Steuerung der Tonhöhenänderung zu .				Steuert die Klangfarbe.				Bestimmt den Betrag der Transposition.			
	Seite 02	Mode	Up, Down			Level	0 – 150						
		Bestimmt die Richtung der Transposition nach unten oder oben.				Steuert den Ausgangspegel.							

111 PDL MnPit	Dieser Pitch-Shifter ist speziell für monophone Sounds (Single-Notes) vorgesehen und erlaubt eine Steuerung der Transposition mit dem Expression-Pedal.											
		Regler 1				Regler 2				Regler 3		
	Seite 01	Color	1–9 (Siehe Tabelle 3)		P	Tone	0 – 10			Bend	0 – 100		P
		Ordnet das Expression-Pedal der Steuerung der Tonhöhenänderung zu .				Steuert die Klangfarbe.				Bestimmt den Betrag der Transposition.			
	Seite 02	Mode	Up, Down			Level	0-150						
		Bestimmt die Richtung der Transposition nach unten oder oben.				Steuert den Ausgangspegel.							

■Tabelle 1

Typ	Emulierte Boxen und Speaker
ORGN	Der empfohlene Lautsprecher wird ausgewählt.
8x10 AG	Simulation der AMPEG 810E
4x12 SB	Simulation der MARSHALL 1935A
4x12 BM	Simulation des FENDER BASSMAN
4x10 HA	Simulation der HARTKE 4.5XL
4x10 SWR	Simulation des SWR GOLIATH
4x10 AL	Simulation der AGUILAR GS410
4x10 GK	Simulation der GALLIEN KRUEGER 410RBH
4x10 E	Simulation der EDEN D410XLT
1x18 AC	Simulation des ACOUSTIC 301
1x15 PT	Lautsprecher-Simulation des POLYTONE MINI BRUTE III Combo-Amps.
1x15 AG	Lautsprecher-Simulation des AMPEG B-15 Combo-Amps.
1x12 MB	Lautsprecher-Simulation des Markbass 12" Combo-Amps

■Tabelle 2

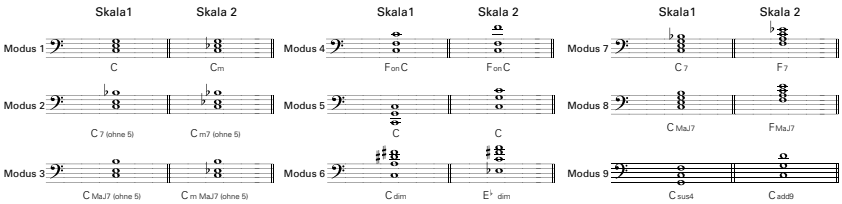
Einstellung	Tonleiter	Intervall
–6	Dur	Sexte nach unten
–5		Quinte nach unten
–4		Quarte nach unten
–3		Terz nach unten
–m	Moll	Terz nach unten
m		Terz nach oben
3	Dur	Terz nach oben
4		Quarte nach oben
5		Quinte nach oben
6		Sexte nach oben

■Tabelle 3

Color	Pedal min	Pedal max
1	0 Prozent	+1 Oktave
2	0 Prozent	+2 Oktaven
3	0 Prozent	-100 Prozent
4	0 Prozent	-2 Oktaven
5	0 Prozent	–∞
6	-1 Oktave + Original	+1 Oktave + Original
7	-700 Prozent + Original	+500 Prozent + Original
8	Doubling	Detuned + Original
9	-∞ (0 Hz) + Original	+1 Oktave + Original

■Tabelle 4

Auf dem Bass gespielte Note (Beispiel : C)



Fehlerbehebung

Das Gerät schaltet sich nicht ein

- Stellen Sie sicher, dass der POWER-Schalter auf „ON“ gestellt ist. Im Betrieb über USB-Power muss der Schalter „OFF“ gestellt werden, bevor Sie das USB-Kabel anschließen.
- Im Batteriebetrieb müssen Sie die Kapazität der Batterien prüfen.

Kein Sound oder niedrige Lautstärke

- Überprüfen Sie die Anschlüsse (→S. 4–6).
- Passen Sie den Patch-Pegel an (→S. 14).
- Passen Sie den Master-Pegel an (→S. 18).
- Bei der Lautstärkesteuerung über ein Expression-Pedal muss die Lautstärkeeinstellung vorher mit dem Pedal eingerichtet werden.
- Stellen Sie sicher, dass der Mute-Modus nicht aktiv ist (→S. 22).
- Eventuell ist das Gerät auf Standby geschaltet, um Strom zu sparen (→S. 6). Im Standby sind die Ein- und Ausgänge deaktiviert.

Sehr viele Nebengeräusche zu hören

- Untersuchen Sie die Kabel auf Defekte.
- Verwenden Sie nur das originale ZOOM-Netzteil.

Der Sound klingt merkwürdig/verzerrt

- Stellen Sie den Schalter Active/Passive auf die Pickups Ihres Basses oder das Gerät ein, mit dem der B3 direkt verbunden ist.

Ein Effekt funktioniert nicht

Wenn die Prozessorleistungsgrenze überschritten wird, erscheint „THRU“ im Effekt-Display. In diesem Fall schaltet der Effekt auf Bypass.

Das Expression-Pedal arbeitet nicht richtig

Überprüfen Sie die Einstellung des Expression-Pedals (→S. 16).

Aufnahmepegel in einer DAW zu niedrig

Überprüfen Sie die Einstellung des Aufnahmepegels (→S. 20).

Batterien entladen sich schnell

- Verwenden Sie Mangan-Batterien? Mit Alkaline-Batterien ist ein Betrieb bis zu 6 Stunden möglich.
- Überprüfen Sie die Batterie-Einstellung (→S. 20). Stellen Sie den Typ der eingesetzten Batterien ein, um eine genauere Anzeige der Restkapazität zu erhalten.

Rhythmus-Liste

#	Pattern-Name	Takt
1	GUIDE	4/4
2	8Beat1	4/4
3	8Beat2	4/4
4	8Beat3	4/4
5	8SHFFL	4/4
6	16Beat1	4/4
7	16Beat2	4/4
8	16SHFFL	4/4
9	Rock	4/4
10	Hard	4/4
11	Metal1	4/4
12	Metal2	4/4
13	Thrash	4/4
14	Punk	4/4

#	Pattern-Name	Takt
15	DnB	4/4
16	Funk1	4/4
17	Funk2	4/4
18	Hiphop	4/4
19	R'nR	4/4
20	Pop1	4/4
21	Pop2	4/4
22	Pop3	4/4
23	Dance1	4/4
24	Dance2	4/4
25	Dance3	4/4
26	Dance4	4/4
27	3Per4	3/4
28	6Per8	3/4

#	Pattern-Name	Takt
29	5Per4_1	5/4
30	5Per4_2	5/4
31	Latin	4/4
32	Ballad1	4/4
33	Ballad2	3/4
34	Blues1	4/4
35	Blues2	3/4
36	Jazz1	4/4
37	Jazz2	3/4
38	Metro3	3/4
39	Metro4	4/4
40	Metro5	5/4
41	Metro	

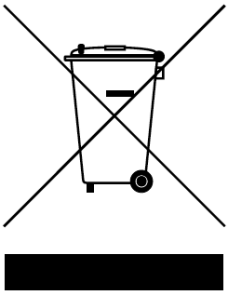
Spezifikationen

Effekt-Typen	111 Typen	
Anzahl der gleichzeitigen Effekte	3	
Anzahl der User-Bänke/Patches	10 Patches x 10 Bänke	
Samplingfrequenz	44,1 kHz	
A/D-Wandlung	24 Bit mit 128-fachem Oversampling	
D/A-Wandlung	24 Bit mit 128-fachem Oversampling	
Signalverarbeitung	32 Bit Floating Point & 32 Bit Fixed Point	
Frequenzgang	20 - 20 kHz +1 dB, -3 dB (10 kΩ Last)	
Display	LCD x 3	
Eingang	Standard-Monoklinkenbuchse Empf. Eingangspegel -20 dBm Eingangsimpedanz 1 MΩ ACTIVE/PASSIVE (schaltbar)	
Ausgang R	Standard-Monoklinkenbuchse Maximaler Ausgangspegel: Line: +5 dBm (an einer Ausgangslast von 10 kΩ oder höher)	
L/Mono/Phone	Standard-Stereoklinkenbuchse (Line/Headphones) Maximaler Ausgangspegel: Line: +5 dBm (an einer Ausgangslast von 10 kΩ oder höher) Headphones: 20 mW + 20 mW (an 32 Ω Last)	
Symmetrischer Ausgang	XLR-Anschluss Ausgangsimpedanz 100 Ω (HOT-GND, COLD-GND), 200 Ω (HOT-COLD) PRE/POST (schaltbar) GND LIFT (schaltbar)	
Steuereingang	Für FP01/FP02/FS01	
Dynamik (Eigenrauschen)	-100 dBm	
Stromversorgung	Netzteil	DC9V (Minuspol innen), 500 mA (ZOOM AD-16)
	Batterien	6 Stunden Dauerbetrieb mit vier AA Alkaline-Batterien
	USB	Bus-Power
Abmessungen	170 (T) x 234 (B) x 54 mm (H)	
USB	USB Audio	
Gewicht	1,2 kg	
Optionen	FP01/FP02 Expression-Pedal und FS01 Fußschalter	

• 0 dBm = 0,775 Vrms

Für EU-Länder

Konformitätserklärung:
Dieses Produkt entspricht den Richtlinien der
EMC Directive 2004/108/EG
der Niederspannungsrichtlinie 2006/95/EG und
ErP Directive 2009/125/EG



Entsorgung alter elektrischer und elektronischer Geräte

(gültig für europäische Länder mit Mülltrennung)

Dieses Symbol auf dem Produkt oder der Verpackung weist darauf hin, dass dieses Produkt nicht als Hausmüll entsorgt werden darf. Stattdessen muss es an einer Entsorgungsstelle für elektrischen/elektronischen Müll abgegeben werden. Durch die korrekte Entsorgung werden mögliche negative Auswirkungen auf die Umwelt und die Gesundheit vermieden, die andernfalls durch unsachgemäße Abfallbeseitigung auftreten können. Die Wiederverwertung der Materialien hilft dabei, natürliche Rohstoffe zu erhalten. Weitere Informationen zur Wiederverwertung dieses Produkts erhalten Sie bei Ihrer Stadtverwaltung, der für Sie zuständigen Müllumladestation sowie von dem Händler, bei dem Sie dieses Produkt gekauft haben.

ZOOM CORPORATION
4-4-3 Surugadai, Kanda, Chiyoda-ku, Tokyo 101-0062 Japan
http://www.zoom.co.jp

B3-5002-1